
№4 (12)'1998
НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА
Starcraft в лицах
Дождались...
Bethesda
История от "А" до "Я"
Alien Earth
Полное прохождение
Baldur's gate
Интервью с разработчиками
CTF
Наука побеждать
Hintbook
Hints более чем к 50 играм
ONLY AND FOREVER PC
Восьмое путешествие Синдбада.
Проклятие Карамогула
МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН



HITACHI

Авторизованный дистрибьютор

HITACHI в «Русском Стиле».









Мониторы HITACHI Гарантия 3 года! TCO -95

0.23(0.28) 15" CM500 ET 1152x870@75	$315
0.23(0.28) 15" CM500 ES 1024x768@85	$345
0.22(0.28) 17" CM620 ET 1024x768@85	$550
0.21(0.26) 17" CM630 ET 1280x960@85	$605
0.21(0.26) 17" CM641 ET 1028x1024@85 NEW	$695
0.21(0.27) 19" CM751 ET 1280x1024@85	$1030
0.21(0.27) 19" CM752 ET 1280x1024@85 NEW	$1080
0.21(0.27) 21" CM802 ET 1600x1200@75	$1590
0.21(0.27) 21" CM803 ET 1600x1280@85	$1870
13.3" DT3131ET Super TFT 1024 x 768 TCO-95	$2399

Системные блоки «Русский Стиль»

Класс	«SOHO»	«SOHO»	«MIDDLE»	«MIDDLE»	«HI-END»	«HI-END»
Модель	RS-Optima SLA	RS-Optima SMI	RS-Elite HLI	RS-Elite MMI	RS-PRO PMI (Server)	RS-Alpha PHD (Server)
Корпус	MiniTower AT	MiniTower AT	Midi Tower ATX	Midi Tower ATX	Big Tower ATX server solution	Big Tower ATX server solution
Материнская плата	VIA Apollo VP3 AGP 512 PB Cache	ASUS TXP4 TX PCI 512Kb PB CASHE	Asus P2L97 LX AGP	SuperMicro P6SLA LX AGP	SuperMicro P6DLS (P6SLS, P6SLA)	DEC ALPHA 128-bit PC-164LX
Центральный процессор	AMD K6-200 или K6-233 w/MMX	Intel iPP 200MMX-233MMX	Intel Pentium II 233-333MHZ 512Kb	Intel Pentium II 233-333MHZ 512Kb	Dual или Single 233-333MHZ 512Kb	Single Alpha 21164A (RISC) 533MHZ или более
Память	16 Mb или более SDRAM	32 Mb или более SDRAM	32 Mb или более SDRAM	32 Mb или более SDRAM	64 Mb или более SDRAM ECC	128 Mb или более SDRAM ECC
Дисковод	1.44 Mb 3.5""	1.44 Mb 3.5""	1.44 Mb 3.5""	1.44 Mb 3.5""	1.44 Mb 3.5""	1.44 Mb 3.5""
Жесткий диск	2.1 Gb или более U-DMA	3.2 Gb или более U-DMA	3.2 Gb или более U-DMA	4.3 Gb или более U-DMA	4.3 Gb или более ULTRA Wide SCSI	4.3 Gb или более ULTRA Wide SCSI
CD-ROM	24-x Hitachi ATAPI	24-x Hitachi ATAPI	24-x - 32-x ATAPI	24-x - 32-x ATAPI	12-x - 24-x SCSI	12-x - 24-x SCSI
DVD			или DVD-ROM Hitachi	или DVD-ROM Hitachi		
Видео карта	AGP SVGA ATI 3D Rage Pro 2x 2-4Mb	PCI Matrox Mystique-220 2Mb - 4Mb	AGP SVGA ATI 3D Rage Pro 2x 4-8Mb	AGP SVGA Matrox Millenium II 4Mb - 8Mb	S3-Trio 64V2 1Mb PCI SVGA	S3-Trio 64V2 1Mb PCI SVGA
SCSI подсистема					Adaptec AHA 2940UW	Adaptec AHA 3940UW
Сетевая карта					3Com 905TX 10-100T	3Com 905TX 10-100T
Операционная система	Windows 95	Windows 95	Windows 95	Windows 95	Windows NT 4.0	Windows NT 4.0 Alpha или Digital UNIX
Цена	от $589	от $798	от $902	от $1096	от $1850	от $3275

Дополнительно: Компьютеры комплектуются звуковыми платами Creative SB16, Creative AWE64, Vibra 16+FM Radio, ESS и др. Возможна поставка с накопителями ZIP ATAPI/SCSI или MO 640 Mb ATAPI/SCSI

Метро «Алексеевская», Звездный бул., д. 21, офис 526.
Т./ф.: 215-5701, 215-2775, 215-2057, 215-0410, 215-5913, 215-0701
Интернет: www.russtyle.ru www.rus.ru E-mail: sale@rus.ru

Masters of Monitor Technology **HITACHI**

Навигатор Игрового Мира

Главный редактор
Игорь Бойко
Зам. главного редактора
Игорь Власов aka ViV
(vev@hotmail.com)
Редактор раздела action и симуляторов
Александр Ланда
(shambler1@hotmail.com)
Редактор раздела стратегий
Петр Давыдов
Редактор раздела Quests & RPG
Константин Инин
Информационный редактор
Андрей Шевченко
Дизайн и верстка
Александр Метельков
Виктор Попов
Коммерческие директора
Сергей Журавский
Али Даутов
Учредитель ООО "Библион"

Москва, 123182, а/я 2
Тел. (095) 190-9768
E-mail: *navigat@aha.ru*
Телефоны для деловых предложений
и рекламы: 190-9768, 475-4917
Редакция благодарит всех, кто оказал помощь в работе над номером.

Антивирусное обеспечение — АО **"ДиалогНаука"**.

Чтение нечитабельной E-mail — АО **"Агама"**, программа Mail Reader.

Доступ в Интернет — компании **Zenon N.S.P** (www.aha.ru) и
Internet Service Provider ILM (www.ilm.net).

При подготовке номера использовались игры, предоставленные компанией
Multimedia Service.
Редакция не несет ответственности за содержание рекламных обьявлений.
При перепечатке любых материалов настоящего издания ссылка на "Навигатор Игрового Мира" обязательна.
Мнение редакции может не совпадать с мнением авторов.

Журнал зарегистрирован в Министерстве печати РФ. Свидетельство о регистрации №016029 от 28 апреля 1997 г.

Отпечатано в типографии VILSPA, Вильнюс
Тираж 30 000 экз.

Список фирм, где вы всегда можете приобрести "Навигатор Игрового Мира"

Москва
Фирма "Логос-М" т. 974-2131
Фирма "Ода" 974-2132
Фирма "Глобус" т. 240-7405
Фирма "Возрождение" т. 915-5764
Фирма "Метропресс" т. 270-0703
Фирма "Метрополитеновец" т. 277-8352
ООО "Артис", т.158-9754
Киоски фирмы "Центр-Пресса"
Фирма "БУКА" Каширское шоссе д.1 к.2
Магазин "Электротех-мультимедиа" ул. Маросейка д.6/8
Магазин "Библио-Глобус" ул. Мясницкая д.6
Магазин "Дом технической книги" Ленинский пр-т. д.40
Магазин "Московский Дом книги" ул. Новый Арбат д.8
Фирма "ЮНИВЕР Компани", ВВЦ павильон "Вычислительная техника"
Фирма "ЮНИВЕР Компани", отдел программного обеспечения, ул. Новый Арбат, д.8 "Московский Дом книги", 2 этаж
Магазин "СОЮЗ" ул. Старый Арбат д.6/2 (м. "Арбатская")
Магазин "СОЮЗ" ул. Дмитровское шоссе д.43 (м. "Петровско-Разумовская")
Магазин "СОЮЗ" Ленинградский пр-т, д.33А (м. "Динамо")
Магазин "СОЮЗ" пр-т. Вернадского д.86 стр. 2 (м. "Юго-Западная")
Магазин "СОЮЗ" Мичуринский пр-т д.44А (м. "Проспект Вернадского")
Санкт-Петербург
Фирма "Метропресс" т. (812) 316-5849
Алма-Ата
т. (3272) 41-0331
Владивосток
Фирма "V&V", Ул. Суханова 3, каб 8
т./ф. (4232) 26-7992
Ижевск
Ольга Ключинских т. (3412) 30-6174
Иркутск
ООО Агентство "Сегодня-Пресс-Байкал" ул. Октябрьской революции д.11Б
т. (3952) 28-1952
Кемерово
ТОО "Надежда" т. (3842) 51-37-11
ООО "Орт-Трейд", ул. Мичурина 43, оф.38, т. (3842) 213411, 213256
Краснодар
ООО "СОФТ" ул. Старокубанская, 118, офис 212 т. /факс (8612) 31-7147
Красноярск
ТОО "ЛАСКА LTD" т. (3912) 27-2324
Мурманск
ООО Агентство "КП Арктика" 183038 ул. Коммуны, 18 т. (8152) 57-3504
Нижний Тагил
Компьютерный салон т. (3435) 22-0260
Новосибирск
Фирма "СТАРКОМ" т. (3832) 77-0193
Хабаровск
ООО "Дальпромторг" т. (4212) 39-2555
Челябинск
ООО ПКФ "КЛИО" пр. Ленина, 64
т. (3512) 65-2029
ООО "Азбука", пр-т Ленина, д.45
(3512) 66-6221
Белоруссия, Минск
ЗАО "Бел. КП-Пресс" 220053 ул. Чапаева, д.5 ком. 408 т. (0172) 36-3305

Список рекламы в номере

Привет!

Свершилось. Три события потрясли мир "Навигатора".

Во-первых, наш родной отечественный "ГЭГ" занял подобающее место в первом десятке Internet Top 100. Спасибо всем, если вещь того стоит - так почему бы, собственно, не поддержать ее на международной арене? Тем более, что для этого не придется тратиться на билет в оба конца. Уже две недели, как пробился в чарты "Паркан". И, на наш взгляд, есть все шансы угодить туда же у "Аллодов" и "Дальнобойщиков". И этот список далеко не полон. И ведь все это не случайно. Просто в России наметилась устойчивая тенденция выпуска игр, которые по качеству зачастую превосходят продукцию традиционных западных паблишеров.

Во-вторых, появился StarCraft. Насколько он соответствует тому, чего мы все ждали - покажет время. Первое знакомство завершилось получением заряда положительных эмоций. Изучим и разберем по косточкам.

В-третьих, в "Навигаторе" произошла локальная революция, в результате которой частично поменялся состав редакции (см. титры). О том, хорошо это или плохо, в конечном счете, судить вам самим. Дело в том, что единственной альтернативой перетряски состава редакции было закрытие "Навигатора". Мы на это не пошли.

Естественно, журнал в определенной степени изменится. Это неизбежно при смене главного редактора и редакторов основных направлений.

В чем причина? Однозначно ответить сложно. Прежде всего - в необходимости наладить четкое и своевременное производство очередных номеров. Звучит банально, но журнал состоит не только из творчества. Но и из выполнения взятых обязательств - перед типографией, рекламодателями, читателями...

Насколько изменится журнал? Все удачные наработки будут сохранены. Основное отличие - со страниц исчез Геймер. Кому-то он нравился, у других вызывал глухое раздражение. Нам кажется, что Игрок и без того живет в каждом из нас. Иначе мы бы не делали, а вы бы не покупали наш журнал.

Не собираюсь ни в чем вас больше убеждать. Это можно делать и со страниц журнала. Напоследок - о содержимом номера. Мы старались, но революции не проходят без последствий. Этот номер в число лучших не попадет. Но некоторые материалы (анонсированные на обложке), на наш взгляд, вполне вытягивают его на твердое "хорошо".

Отдельно о комиксе. Мы предлагаем вашему вниманию первый десяток полос полноценного профессионального комиксового романа Александра Еремина. Мы ставим его не потому, что у нас мало материалов по играм, а из-за того, что он красивый и добрый. Потому, что мы хотим, чтобы "Навигатор" был журналом, который хотелось бы перечитывать. Со следующего номера мы возвращаем рубрику юмора. Два рассказа ждут своей очереди. В планах - серьезные аналитические статьи и обращение к общечеловеческой классике.

"Навигатор" не окочурился, несмотря на злобные пророчества Геймера в прошлом номере. Слухи опять оказались преувеличенными. Да, чуть не забыл, ИГРА... Здесь вам приготовлен небольшой сюрприз. Но об этом - в следующем выпуске журнала.

Игорь Бойко


№4 (12) '1998
НАВИГАТОР ИГРОВОГО МИРА
Starcraft в лицах
Дождались...
Bethesda
История от "А" до "Я"
Alien Earth
Полное прохождение
Baldur's gate
Интервью с разработчиками
CTF
Наука побеждать
Hintbook
Hints более чем к 50 играм
PC AND FOREVER ONLY
Восьмое путешествие Синдбада. Проклятие Карамогула
МЫ ВЕРИМ - ЭТОТ МИР РЕАЛЕН

СОДЕРЖАНИЕ











Алфавитный список игр номера:

"Если б ты знала... как скучают руки по штурвалу"

В июне 1998 компания GT Interactive выпускает новый морской симулятор-стратегию Tides Of War. Вы будете воевать за три стороны : Anglish, Darn или Пиратов. Размеры игрового мира огромны. По заявлению разработчиков он раскинется на 60.000 экранах. Придется надеть свою треуголку и взять в руки штурвал!

Джастин Чин покинул LucasArts

Руководитель разработки одной из лучших игр 1997-го года – Jedi Knight покинул LA. Причины его ухода неясны, но известно, что ранее Джастин Чин принимал также участие в разработке первой части Dark Forces. Кроме того, он приложил руку к написанию сценариев к этим двум играм. Есть вероятность того, что он вскоре создаст новую компанию, поскольку такая тенденция уже давно имеет место быть во всем игровом мире.

Тотальное уничтожение еще не закончено



Скоро компания Cavedog выпустит expansion pack для своего успешного проекта Total Annihilation. В него войдут 75 новых юнитов (20 из них уже доступны для скачивания с сайта TA), 25 карт для одиночной игры и 30 для multiplayer. В TA: The Core Contingency будет шесть новых миров. Тотальная аннигиляция продолжается!

Мистический распад

В начале марта разработчики бестселлеров Myst и Riven братья Миллеры – Рэнд и Робин прекратили сотрудничество в области разработки игр. Робин оставил Cyan Software, чтобы заняться другой деятельностью, в частности, снятием кинофильмов. Братья разошлись мирно, безо всякого скандала. Надеемся, что этот разрыв никак не повлияет на качество игр, которые выпускает Cyan Software.



Swords & Sorcery: Come Devils, Come Darkness

В октябре Virgin Interactive собирается издать RPG. Прекрасный фэнтезийно-магический мир в опасности. Властелин Смерти с неудобопроизносимым именем Ude D'ua Khan пробудился ото сна и – Come Devils, Come Darkness – вместе с приспешниками собирается поработить всех покорных и уничтожить всех непокорных. Вам, именно вам предстоит вступить в великую битву, исход которой определит судьбу мира.

Короче говоря, скучища страшная. Такую завязку обещают чуть ли не в каждой второй RPG, а уж про фэнтезийные миры и говорить нечего: они только для спасения и годятся.

Есть, правда, одно существенное отличие. Не каждую ролевую игру делает Д.Брэдли..., именно-именно, тот самый D.W.Bradley, один из авторов Wizardry VII – Crusaders of the Dark Savant. В принципе, одного этого уже достаточно, чтобы все любители ролевого жанра отнеслись к Swords & Sorcery с настороженным вниманием.

Играть в новую RPG можно будет либо в одиночку, управляя командой численностью от одного до шести "приключенцев", либо с друзьями, каждый из которых возьмет на себя игру за одного из членов партии. Итого: multiplayer на шестерых.

В игре девять рас и тринадцать классов, причем в числе играбельных наций имеется такая экзотика, как ратлинги (грызуны-воры, по игротехнической роли больше всего похожие на хоббитов/полуросликов), а среди классов наличествует, например, "Мастер Дзен" – нечто среднее между волшебником и клириком.

Речи о нелинейности сюжета не идет, зато обещана "нелинейная система исследования" (non-linear exploration system), за счет которой будет можно свободно путешествовать по всему миру, встречаться с NPC, биться с монстрами, собирать артефакты и на свой страх и риск браться за опасные задания.

Разработчики заявляют, что Swords & Sorcery "будет первой RPG в реальном времени, в которой игроки смогут выбирать между пошаговыми и реалтаймовыми сражениями". Что в этом такого особенного, без дальнейших пояснений понять трудно, ибо под указанное описание прекрасно подходит, например, готовящаяся к выходу шестая часть сериала Might and Magic. Кстати, судя по всему, именно M&M 6 (естественно, наряду с Wizardry VIII) станет основным конкурентом Swords & Sorcery.

Если так пойдет дальше, то к концу года мы увидим, как на рынок наконец-то накатит волна свежих ролевых игр, которых нам так не хватало во времена мутного реалтайм-стратегического потопа.

Василий Андреев

Беги или умри при попытке бежать

В конце весны – начале лета Psygnosis собирается выбросить на рынок новую трехмерную игру Escape Or Die Trying. Игра идет в перспективе от третьего лица и представляет собой приключение с элементами RPG. Вы сможете выбрать одного из четырех героев, различающихся характеристиками. В помощь игроку обещается множество оригинальных видов оружия и 32 заклинания. Игра будет полностью полигональной, и на машинах с 3D-акселераторами будет выдавать более 30 кадров в секунду. Действие происходит в гигантской башне, разделенной на 8 уровней и 75 отдельных зон. Боссы в игре будут состоять из более чем 1000 полигонов, что, по замыслу разработчиков, должно придать им "красивость". Вероятно, игра будет поддерживать multiplayer.

Инопланетная бюрократия

Европейская компания Grolier Interactive ищет американского издателя для новой разработки Xenocracy – смеси action и стратегии. В Европе игра выйдет уже сейчас, а в США – подождет :) Работы ведутся над проектом с апреля 1996-го года. Задача главного персонажа – укрепление мира в нашем очередном кошмарном будущем. Разработчики обещают множество космических битв, в которых вам придется разнести на куски мириады органических кораблей противника. Диалоги, которые будут присутствовать в приключенческой части игры, состоят из более чем 45.000 слов (маловато будет!). Полноэкранное видео также обещает скрасить ваш досуг. Подождем – увидим.

Популюс 3 отложили

Руководство Bullfrog Productions перенесло сроки выхода игры на осень текущего года. Причина, названная представителями Bullfrog – несбалансированность игрового процесса. Первоначальный срок выхода этого "божественного симулятора" был назначен еще к Рождеству Рождеству прошлого года.

Возвращение аркад

В конце 1997 года Hasbro Interactive выпустила трехмерный римейк известной старой аркады Frogger. Понравилось. Недавно было принято решение продолжить перенос старых аркадных хитов на современный технологический уровень. За 5 миллионов долларов Hasbro Interactive выкупила все права на интеллектуальную собственность почившей в бозе компании Atari. Что ж, наших игроков аркадами не запугаешь.

Урвать кусок

В гонку, связанную с продажей/покупкой Virgin Interactive вступила американская компания Midway Manufacturing – разработчик сериала Mortal Kombat и ряда других коммерческих проектов. У Midway есть шансы опередить в этом Electronic Arts и Infogrames, поскольку компанию связывают прочные деловые связи с нынешним владельцем VIE – Viacom. Посмотрим, чем эта гонка финиширует.

Пантеон пополнился

Сборище Разработчиков (G.O.D.) сообщило о том, что в их состав вошла компания Edge Of Reality. Теперь их стало шесть. EoR занимается разработкой игр для игровых приставок, в частности – для Nintendo 64. Основатель EoR, Роб Кохен, ранее работал в подразделении Acclaim – Iguana Entertainment над сиквелом Turok 2. Потом он создал свою компанию. Первые две игры, которые выпустит Edge Of Reality, предназначаются для Nintendo 64, так что вообще непонятно, как эта новость оказалась в нашем журнале :)

Финансовые итоги 1997-го года

Недавно были подведены итоги финансового года для самых крупных производителей и распространителей компьютерных и приставочных игр. На первое место вырвался гигант индустрии Electronic Arts с рекордной прибылью в 848.000.000$ За ним следует Nintendo Of America с приставкой Nintendo 64. Итак, итоговая таблица за 1997 год:

1. Electronic Arts	$848
2. Nintendo of America	$834
3. Sony Computer	$801
4. GT Interactive	$531
5. Cendant Software (Sierra & Blizzard)	$496
6. Microsoft	$477
7. The Learning Company	$392
8. Sega of America	$303
9. Eidos plc	$246
10. Broderbund	$228
11 Midway Games	$224
12 Acclaim	$204
13 Infogrames	$196
14 Activision	$191
15 T-HQ	$89
16 Interplay	$86
17 MicroProse	$70
18 остальные	$382

Шустрята

Компания Simon & Schuster Interactive (издатель и разработчик преимущественно обучающих игр) совместно с фирмой Digital Village выбросили на рынок фантастическую приключенческую игру Starship Titanic, основанную на новеллах американского писателя-фантаста Дугласа Адамса. Необходимо выбраться из космического "Титаника", который ненароком свалился на ваш дом. Starship Titanic располагается на трех CD. Для компании S&S эта игра – самый крупный проект, который она когда-либо выпускала. Предполагается, что за апрель в 13 странах мира будет распространено более 200.000 копий. Что ж, пожелаем Космическому Титанику такого же успеха, какой сопутствовал фильму Карпентера.

Hasbro $ Tiger

Кратко. Компания Hasbro купила со всеми потрохами разработчика и паблишера Tiger Electronics. Детали сделки пока неизвестны...

Три новые игры от Activision

Американская компания Activision анонсировала три новые игры, намеченные к выходу в текущем году. Первой в списке идет Legend of the Five Rings, ролевая игра с элементами action на национальную японскую тематику. Пять Колец основаны на довольно популярных карточных и настольных ролевых играх с тем же названием. Выход игры запланирован на 98-99 г.г.

Но еще раньше выйдет трехмерная стрелялка с видом от третьего лица Tenchu. Эта игра также основана на японской тематике. Вам придется побыть в роли настоящего японского ниндзя, призванного уничтожить мистического Принца Тьмы. Игру разрабатывает американское софтверное подразделение Sony Music и поэтому, кроме как на PC, сей японский 3D-Action выйдет также на приставке Sony PlayStation.

Известная своим сериалом The Journeyman Project, Presto Studios готовит для Activision новую трехмерную приключенческую игру с видом от третьего лица – Beneath. Игра основана на романе Жюля Верна "Путешествие к центру Земли" и ее действие происходит в 1906 году. Вы выступаете в роли Джека Уэлса – немного сумасбродного летчика и искателя приключений. Вы будете бродить, прыгать, воевать со странными животными и занимается прочими прелестями. В Beneath будет 12 уровней – здесь и раскаленные вулканические шахты, и таинственные подземные города, и покрытые инеем пещеры. Игра будем чем-то похожа на небезызвестный Tomb Raider, поскольку кроме того, что камера в Beneath будет находиться за спиной у игрока, вам придется решать всяческие простенькие логические загадки. Полностью трехмерный движок, естественно, будет поддерживать всяческие новомодные 3D-ускорители, так что игра наверняка будет красивой (по дефолту...)

Чувствительное мсяо

Еще одна компания продается. На этот раз финансовые трудности постигли маленькую английскую компанию Sensible Software. Из-под пера сей маленькой фирмочки вышли такие игры, как Cannon Fodder 1,2 и Sensible Golf. "Пушечное мясо" пользовалось в мире большой популярностью из-за своего цинично-стебового отношения к войне. А вот теперь у компании нет денег :(Основатель компании Джон Хэйр сказал: «Теперь нам нужна немного другая модель бизнеса и новый источник финансирования. Раньше все члены нашей команды были сосредоточены на СОЗДАНИИ игр, а теперь вынуждены искать средства. Пока никто из крупных паблишеров не изъявил желания прикупить Sensible Software.

Релизы марта

Дата	Название	Разработчик	Издатель	Жанр
01.04	Adrenix	Playmates	Playmates	3D Action
01.04	Forsaken	Probe	Acclaim	3D Action
31.03	StarCraft	Blizzard	Blizzard	Strategy
31.03	ShadowMaster	Psygnosis	Psygnosis	3D Action
30.03	Starship Titanic	Digital Village	Simon& Schuster	Quest
30.03	Golf Pro Featuring Gary Player	Empire Interactive	GT Interactive	Sports
28.03	Great Battles Of Caesar	Interactive Magic	Interactive Magic	Wargame
28.03	Die By The Sword	Interplay	Interplay	Action/Quest
27.03	VR Sports: Powerboat Racing	Interplay	Interplay	BoatSim
27.03	iF-22 Version 5	Interactive Magic	Interactive Magic	FlightSim
25.03	Dark Reign: Rise Of The Shadow Hand	Activision	Activision	RTS
25.03	F-15	Janes Combat Sim	EA	FlightSim
25.03	M1 Tank Platoon II	MicroProse	MicroProse	TankSim
26.03	Rebellion	Coolhand	LukasArts	Strategy
24.03	Grand Theft Auto	DMA Design	ASC Games	Action
20.03	Burnout: Championship Drag Racing	Bethesda	Bethesda	AutoSim
19.03	Warbreeds	RedOrb	Broderbund	Strategy
18.03	Ultim@te Race Pro	MicroProse	MicroProse	AutoSim
12.03	Battlezone	Activision	Activision	Action

Король умер! Да здравствует король!

Первый и единственный российский мультимедиа журнал по компьютерным играм SBG Magazine приказал долго жить. Не передать словами всю скорбь, охватившую многочисленных поклонников журнала. SBG Magazine был уникальным в своем роде, давал своим читателям возможность практически живьем (в смысле, на экране монитора) увидеть будущие игры и свежие релизы. А о профессионализме авторской команды ходили просто легенды. А сколько известных в игровом мире людей вышли из SBG:



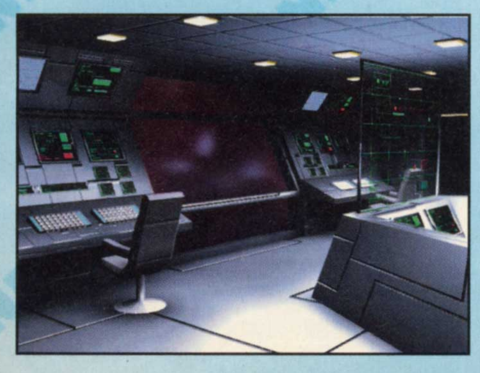
– Сергей Белистов – бывший редактор, ныне глава фирмы Sivers Studio, занимающейся изданием игр;

– Вячеслав Письменный – также бывший редактор, ныне лидер игрового российского суперпроекта "Петька и Василий Иванович спасают Галактику", о котором мы уже писали;

– Ким Белов и Сергей Корсаков – авторы SBG, ныне выпускающие редакторы толстенного Интернет-журнала;

– Святослав Мерлин – литературный, а затем и главный редактор SBG, "последний из могикан", о нем будет несколько позже.

Но вернемся к несчастным читателям. В начале они не успевали следить за молниеносными перемещениями редакции, а затем и вовсе потеряли ее из виду. В связи с неритмичностью выхода (чем, впрочем, страдают и его полиграфические собратья) о журнале непрерывно ползли самые разнообразные слухи – за последний год журнал несколько раз хоронили, но он самым непостижимым образом (даже для его сотрудников) воскресал. Но вот... девять отпущенных ему жизней истекли, и очередное воскрешение не состоялось...



Но закон сохранения энергии никто не отменял, и оставалось только ждать, где вновь пробьется живительный источник. Ведь не может быть, чтобы крепкая команда, перерабатывающая тонны игровой руды в поисках драгоценных камней, канула в Лету? Подозрения казались уже совсем сбывшимися после эфира на НТВ передачи "Про это" с Юрием Нестеренко, одним из авторов журнала. Но однажды...

В начале было слово... Или даже несколько слов о том, что кто-то видел загадочно улыбающегося Святослава Мерлина, не особо опечаленного невосполнимой утратой. Да и бывшая авторская команда SBG не торопилась разбегаться по прочим журналам, как обычно бывает после официального закрытия.

Но не будем больше испытывать терпение наших читателей. Ведь не зря мы вынесли в заголовок эту известную цитату. Со дня на день выходит новый журнал по компьютерным играм на компакт-диске "Games & Entertainment Magazine", или, попросту говоря, GEM. Помните, мы говорили о драгоценных камнях? Этот – из их числа.

А делает его та же самая дружная и сплоченная команда, ранее выпускавшая SBG. Более того, объявлено о соглашении между "Джемом" и Интернет-сайтом Russian Gaming World, по которому самый популярный в России игровой сайт будет официальным представителем "Джема" в Интернет.

Что будет в первом номере? Шикарные 3D-интерьеры, которые бы сделали честь многим играм. Движок под Windows'95. И все это – лишь оболочка для более 100 статей и дежурной стопки свеженьких демо-версий. Итак, "Навигатор" приветствует нового собрата и искренне желает ему успешного старта.

Черный вторник для пиратов

17 марта в Питере прошел грандиозный рейд по фирмам, торгующим пиратскими CD-дисками. Были конфискованы, главным образом, программные продукты таких фирм как Microsoft (в первую очередь!), Symantec, Adobe и т.д. Игры реквизировали в более малых масштабах. Против продавцов-пиратов возбуждены уголовные дела. Больше всех "повезло" тем, кто торговал софтом таких отечественных компаний как

"ПроМТ", "1С", "DOKA" и т.д. Им и предстоит близкое знакомство с судопроизводством. Операция проводилась при содействии РУОП. Те конторы, которые 17-го были закрыты просто взламывались, а диски конфисковывались. Похоже, что пиратство в Питере делает последние вздохи (хотя кто знает?). Чего ждать дальше толком не понятно. Судя по отсутствию каких-либо событий после 17-го числа, все это сильно смахивает на очередную разовую акцию. Которые погоды не делают.

Макс Чирков (Санкт Петербург)

Новый русский герцог

Фирма "Акелла" продолжает насыщать рынок мультимедийными и игровыми продуктами. На апрель сего года намечен выход "Ликвидатора" — логического последователя великого и могучего Duke Nukem'а. Опять придется воевать с мерзкими инопланетными монстрами. Графика ожидается на уровне Дюка, а музыкальные композиции, скорее всего, напомнят несложные мелодии Doom'а. Разработчики уверяют, что спасение мира будет очень увлекательным занятием. Не забыт и местный колорит– на базе можно будет почитать игровые российские журналы, если вас не отвлечет передаваемое по телевизору экстренное сообщение Бориса Николаевича.

Кирилл Шитарев aka Василь Быков

"Формула успеха"

Миленько. Симпатичненько. Забавненько. Не совсем игра, но в чем-то заслуживает внимания "Навигатора". Честно.

Факт заключается в том, что "Супермен", к которому относится сказанное выше, открывает собой серию тестов способностей человека, выполненной в виде скромных и ненавязчивых мини-игр. Конечный результат работы компании Russ – диск "Формула успеха", тестирующий реакцию и попавший в цепкие руки редакции "Навигатора". Повторюсь: это не совсем игра. Но...

Аркаду, несложную по сути, можно развивать в разных направлениях: можно наделать уровней и добавить сюжета путем превращения треугольников в космические корабли. Получится как раз игра. Можно оставить треугольники треугольниками, но ввести систему особо точного измерения результата и добавить статистики. Цифры обладают обаянием. Получившееся вполне попадают в разряд... скажем, развлечений. Для дома, для семьи.

На диске – пять игр: три – отстрел НЛО, летающих по экрану в количестве от трех до 12 штук. Одна – охрана лунной базы от метеоритов: расстрел последних мышкой. Одна – виртуальный тир с оценкой времени, потраченного на каждое прицеливание. Дальше – фишки: везде показываются лучший, средний и последний результаты. У разных игроков – разная статистика. На каждого игрока – по маленькой анкете с фотографией. Статистика, понятное дело, сохраняется. Можно посмотреть динамику собственного мастерства. Маленькие, но радости.

Все это сделано душевно. Местами со вкусом. Не сказать, чтобы графическое исполнение блистало, а вот комментарии к результатам заставили улыбнуться столько раз, что не каждая раскрученная локализация потянет. Интерфейс – вполне: небезызвестные "всплывающие" подсказки очень упрощают дело. В общем, оформление – хорошо.



Вспоминается пользовавшаяся некогда безумной популярностью программа-гороскоп. Может, кто помнит: наши делали, и там так все красиво было по тем временам. Вот есть что-то общее у "Формулы успеха" с тем гороскопом. Есть масса оснований считать, что диск понравится попробовавшему его: во-первых, это масса людей, жаждавшая быть протестированными студентами психфака МГУ и узнать потом: "Ну так что?!". Сам видел. Во-вторых, это общая любовь людей к себе: нравится им, людям, когда им внимание уделяют. А тут – тесты. В третьих, "Формула успеха" ни к чему не обязывает: учиться недолго, проиграть можно только товарищу, да и то списать на случайность проще, чем в Quake'е. Скажем так, ненапряжно. Наконец, реакция реакцией, а владение мышкой развивает – дай Боже. И чем весь этот набор не повод для благосклонной реакции? Да, не для фанатов. Не для спецов и профессионалов от компьютерных игр. Как и было сказано, для дома для семьи. Но душевно.

"Формула успеха" – первый диск. Заявлена серия. Давайте-давайте. Посмотрим, что будет дальше.

Гуру Брамин

Подлянка

Редакцию нашего журнала в последнее время засыпали требованиями резко сделать "Навигатор" лучше. Причем, зачастую советы по радикальному повышению качества издания сводились к двум вещам – постеру и CD. Видать, кто-то решил нам в этом помочь.

4 апреля, в "базарную" субботу, в Москве появился пиратский игровой компакт с символикой и логотипом "Навигатора". Сообщаем, что наш журнал к этому диску никакого отношения не имеет.

С одной стороны, нам не мог не польстить тот факт, что "Навигатор" столь высоко котируется, что его атрибуты начи-



нают подделывать. С другой – все это сильно смахивает на диверсию, направленную против журнала. Кому-то очень хочется нам нагадить.

Поэтому, редакция будет весьма обязана, если читатели помогут нам провести небольшое расследование. Суть просьбы проста. Мы хотим выяснить, из какого места у этих дисков растут ноги. Попали они к продавцам от неких "коробейников", которые предлагали их для обмена или по весьма привлекательной отпускной цене. Если подобное действо совершится в будущем в вашем присутствии – черкните пару строк на адрес редакции с описанием "дистрибьютора". Обещаем хранить тайну переписки.

Настоятельно НЕ СОВЕТУЕМ продавцам торговать этим диском. Не надо.

Русские "Аллоды" на пути к игрокам

В начале апреля в аллоде компании Nival Entertainment состоялась неофициальная тусовка с большим объемом выставленного и выпитого пива. Собрались разработчики и издатели, дистрибьюторы и друзья, те кто помогал "Аллодам" появиться на свет, и те, кто не мешал этому событию. Официальное слово произнес директор Nival'а – Сергей Орловский. Не мудрствуя лукаво, не растекаясь мыслию по древу, он процитировал классику о том, что "...мы строили, строили и, наконец, построили". Тем самым поставив точку в разработке русской версии проекта.

Исчезла еще одна тема споров в Отечестве. На вопрос, что появится раньше "Аллоды" или "Всеслав" дан однозначный ответ. Правда, присутствовавший на мероприятии полномочный представитель компании-издателя "1С" Ю.Мирошников рассказал о том, что недавно получил на пейджер любопытное сообщение: "Скоро буду. Всеслав."

Если бы Всеслав знал, каким пивом угощают в Nival'е, то прибыл бы немедленно.

Последняя проверка Капоне



Близится. Близится в компании Snowball Interactive к завершению online тестирование "Дона Капоне". Уже в конце апреля даже граждане со средним достатком смогут обзавестись собственным мафиози. Пусть виртуальным, но все же.

Сбывается великое пророчество Бредамуса Сиукобылиуса, опубликованное нами в пятом номере. Правда обещанная российская разработка "Босс в законе" замаскирована под локализованного "Капоне"... Но в целом, все верно – мафиозно-преступная романтика нашла свое очередное воплощение.

Multimedia Service

Анализ и финансирование игровых и мультимедиа проектов на любой стадии разработки. Тел: 275-67-01 (Максим Наумкин, E-mail: *mmserv@postman.ru*).

Приглашаем к совместному сотрудничеству в составе рабочих групп следующих специалистов:

– художника-дизайнера, свободно владеющего пакетами программ компьютерной графики и трехмерной анимации;

– концептуального художника, свободно владеющего пакетами программ компьютерной 2D-графики;

– программистов (C/C++, Intel x86 32 bit assembler, DirectX, Macromedia Director, etc.).

Тел: 275-24-31 (Николай Румянцев,
E-mail: *mserv@aha.ru*).

Анкета, которую вы можете заполнить, находится на сервере фирмы www.*postman.ru/~mmserv*.

Уважаемые программисты-разработчики!

Беру на себя смелость обратится к вам с просьбой о помощи от лица всех ваших "братьев меньших"– любителей. Вспомните то время, когда вы в одиночку, подчас "на коленке", самозабвенно создавали то, что в конце концов, сейчас покупают в красивых коробках. Как вам не хватало совета, пары строк кода, функции, процедуры, формулы или прототипа из ".h" файла профессиональной библиотеки, наконец.

Сейчас на "рынке" исходников сложилась такая ситуация, что найти что-нибудь о графике, звуке или GUI не составляет никакой проблемы. А вот достойных вещей по AI, от которых можно было бы оттолкнуться начинающему, нет или до этого очень трудно докопаться. Поэтому вспомните, пожалуйста, о своих старых пылящихся пятидюймовках, поделитесь с нами своими программами и алгоритмами. Позвольте нам поучиться на ваших примерах.

Как это реализовать на практике? Можно, например, завести на сайтах ваших компаний разделы типа "В помощь разработчику", "Наши архивы" или "Этапы большого пути", в которых вы все это помещали бы, а мы – с благодарностью скачивали. Уверен, многие вам будут за это благодарны!

Примечание: Если кто откликнулся (или собирается это сделать) на мое объявление, помещенное в № 3(11) "Навигатора", просьба направлять свои послания по указанному ниже адресу.

Сергей Астафьев
E-mail: aserge@ns.crys.ras.ru
тел. 135-62-40 (раб.) 14-00 - 22-00

Профессиональный композитор

(консерватория, музыка к фильмам и на телевидении, несколько международных наград), пишущий музыку к компьютерным играм, предлагает сотрудничество заинтересованным фирмам. Тел. 368-3586. Звонить с 10.00 до 18.00.
Илья

Российские релизы

(конец февраля – начало апреля)

- "АБВГДейка!" ("КомпьюЛинк"/Axall Media")
- "Акселератор" ("Амбер")
- "Брокгауз и Ефрон: Биографии. Россия" (ElectroTECH Multimedia)
- "Дальнобойщики. Путь к победе" ("1С")
- "Twigger" ("1С")
- "Немецкий в 3 приема!" ("КомпьюЛинк"/SLS)
- "Французский в 3 приема!" ("КомпьюЛинк"/SLS)
- "Lingua Land" ("КомпьюЛинк"/YDP)
- "Огниво" (NMG)
- "Английский для начинающих" (NMG)
- "60 вечеров с русской историей" ("КомпьюЛинк")
- "Математические игры" ("Ньюком")
- "Иллюстрированный Энциклопедический Словарь'98" ("АУТОПАН")

Над разделом новостей работали Игорь Бойко и Андрей Шевченко

Внимание!
Редакция журнала "Навигатор игрового мира" приглашает к сотрудничеству авторов.
С предложениями обращаться по телефонам:
(095) 475-4917, 190-9768, 256-2559,
или e-mail:
asd@chat.ru
biblion@aha.ru

ACTION
•
ARCADE

Recoil

Жанр	3D аркада
Издатель	Virgin Interactive
Разработчик	Zipper Interactive
Дата выхода	Второй квартал 1998 г.
	Windows 95

Продолжается активная эксплуатация темы перемещения игрока по трехмерному пространству с непременными поединками с трехмерными же монстрами. Но поскольку старожилы жанра уже распределили между собой все самое интересное, разработчикам-новичкам приходится придумывать нечто оригинальное.

Помнится, самой первой для PC игрой жанра 3D action был Hoover Tank от небольшой и никому тогда неизвестной компании id Software. Некий гибрид танка и вертолета не спеша ползал по предельно простым коридорам и активно отстреливал врагов. Не прошло и восьми лет, как молодая команда Zipper Interactive решила воскресить старую идею. Разрабатываемая ими игра Recoil, является симбиозом привычной 3D аркады и танкового симулятора.

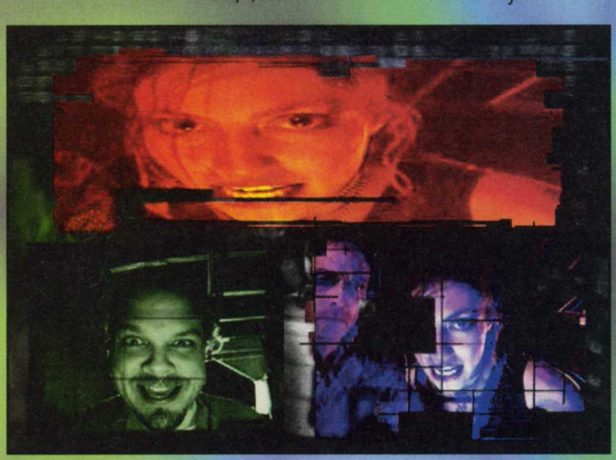
Все довольно стандартно. Вас сажают за рычаги тяжелобронированного и тяжеловооруженного же супер-танка и отправляют сражаться за идеалы человечества. Вы со своим танком перемещаетесь по полям и лугам, колесите по улочкам и площадям городов и тому подобное. Но настоящей особенностью своей игры разработчики считают возможность перепахать гусеницами не только открытые пространства, но и лабиринты перерабатывающих комплексов, коридоры военных баз, залы электростанций и прочих построек. Все это, несомненно, очень даже круто, но что там себе в Zipper Interactive думают по поводу столь важного аспекта игр, как динамизм? Морпех, скажем, может легко подпрыгивать, стрейфиться и приседать, летающий кораблик по определению обладает необыкновенной маневренностью. А танк? Он же тяжелый. Как, скажите мне, как он будет стрейфиться? А может, он умеет подпрыгивать на верхние переходы уровней или легко карабкается по лестницам?





Но довольно досужих рассуждений, пора предаться повествованию сюжета. Сидели вы как-то за своим домашним компьютером, как вдруг с вами устанавливают связь посланники будущего. Внезапно возникнув на экране монитора, они поведали печальную историю о том, что будущее у человечества совсем даже не светлое. Какой-то злой компьютер совсем узурпировал власть, одну часть людей загнал в могилу, а остальную в жестокое рабство. Теперь планетой заправляет этот самый компьютер и его механические последыши — танки, роботы, вертолеты и другая военная техника. И именно вам выпала честь стать избранником повстанческого движения. Они усмотрели в вас единственную кандидатуру на управление своим единственным грозным оружием — Боевым Супер Танком (БСТ). Терять вам было особенно нечего, все равно управление танком дистанционное, да к тому же — сквозьвременное. Вот и сидите вы в своем любимом кресле, жмете себе кнопочки, а там, в далеком будущем, крушит и куролесит БСТ.

Вот, вроде и все, что можно рассказать о Recoil. Восторгаться тем, что в 1998 году программисты из Zipper сварганили трехмерный движок, да к тому же, сделали это без посторонней помощи, нет никакого смысла. Пусть сами



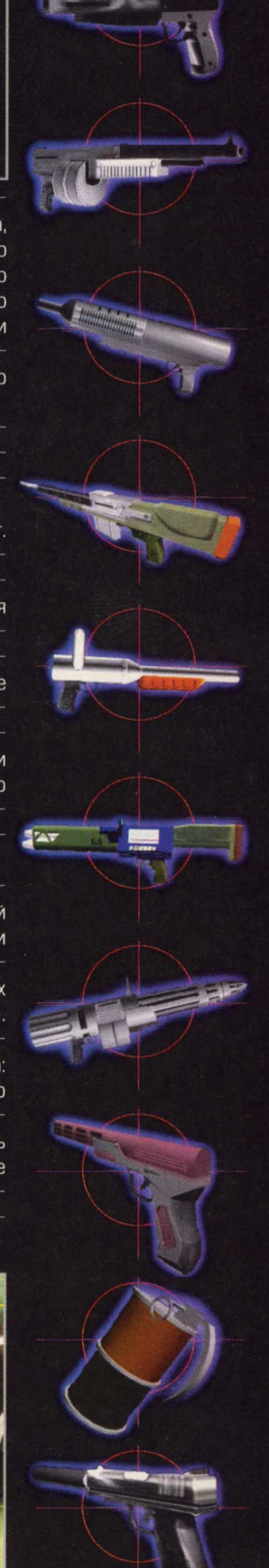
радуются. Рассказывать про то, что будут красивые уровни и стильные текстуры — глупо, так как поголовно все разработчики клянутся в этом здоровьем своей мамы. Говорить о применяемой в Recoil перспективе от первого лица, переключаемой на третье, как-то неловко — все, кому не лень, уже давным-давно это реализовали. Забавно и то, что даже сами разработчики ничего оригинального не заявляют. Даже изменения внешнего вида вашей машины — она может быть либо танком, либо вертолетом, либо амфибией, далеко не свежи: тот же Gunmetal перещеголял Recoil по всем параметрам. Ну а "логические головоломки", например "для того, что бы проехать по разводному мосту, вам потребуется его опустить", просто смешны. Только полный идиот может не догадаться до очевидности таких, с позволения сказать, "загадок".

Грустно. Впаривают нам какую-то лабуду, ни капельки при этом не краснея. Игры на таких морально, по сравнению с той же Trinity, устаревших технологиях прут ныне как грибы после дождя. С каждым днем им становится тесно, вот и приходится разработчикам-издателям искать самые различные способы охмурения покупателей. Тем более, что после блестящего триумфа играбельности Battlezone и графики Incoming все их клоны обречены на неудачу — недотянут. Но если игры типа Recoil все же появляются, значит это кому-то нужно.

Александр Ланда

Vigilance



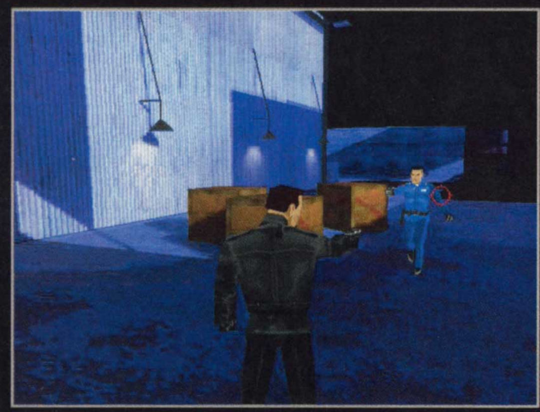


Жанр 3D-action с элементами стратегии
Издатель SegaSoft
Разработчик PostLinear
Дата выхода апрель 1998 года
Windows 95

Компания SegaSoft внезапно решилась втиснуться на переполненный рынок 3D-action. Сделать этот поистине героический поступок она собирается с помощью малоизвестной команды разработчиков PostLinear, которые обещают в течение весны закончить работу над ТАКОЙ игрой! Но обо всем по порядку.

Вы будете очень смеяться, но у нас проблемы

Конец второго тысячелетия. Мир захлестнула волна терроризма. Отдельные страны не в состоянии контролировать преступность. Вся надежда только на вновь созданный специальный отряд по борьбе с терроризмом — Special Intelligence Operations Network или SION. В этот отряд попадают только лучшие из лучших, те, кто терял своих друзей на поле боя, кто прошел сквозь огонь, пронырнул воду и пролез через медные трубы... Извините, увлекся.



Агенты SION'а не похожи друг на друга, как капли из одного крана. Каждый из них специалист в своей собственной области, и равных ему в этом деле нет. Все вместе они прекрасно дополняют друг друга и формируют идеальную команду.

Но, несмотря на все усилия SION, очаги беспорядков продолжают вспыхивать один за другим. Становится ясно, что за кажущейся хаотичностью терряктов скрывается жесткая система, и чей-то злой интеллект контролирует преступность, преследуя свои темные цели. Ваша задача — победить преступность и найти таинственного главаря.

Welcome to our party

Игра состоит из 31 миссии. Перед каждой миссией игрок должен сформировать команду и набор снаряжения, который команда возьмет с собой. Выбор богат — в игре 8 персонажей, одним из которых будете управлять вы, а остальными, в зависимости от игры — сетевой или одиночной — другие игроки или AI. Каждый персонаж обладает несколькими качествами, которые необходимо учитывать при формировании группы. Скажем, если вам нужно вдвоем уничтожить вражий бункер, расстреляв его из гранатометов, а потом, взорвав за собой все, вернуться на базу, то не стоит с собой брать снайпера и врача.

Помимо профессиональных навыков нужно учитывать и отношения в вашей группе. Некоторые солдаты недолюбливают друг друга, поэтому, после того как вы выберете себе героя , вам предложат несколько схем разделения команды на пары и тройки. Слушаться или нет — дело ваше, но если солдаты переругаются на поле боя, миссию будет пройти намного сложнее.

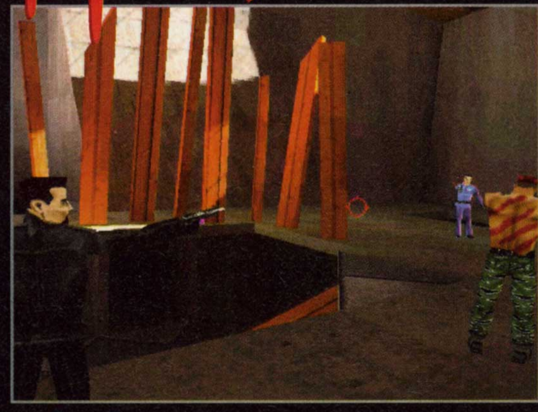
Каждый персонаж в игре — это не просто набор полигонов, пусть даже и довольно красивых, а личность! На каждого агента существует подробное досье, в котором написано все — где родился, зачем женился и почему развелся. Там же описаны навыки агента, и работа, которой он занимался до прихода в SION. Именно этой информацией нужно руководствоваться при подборе оперативной группы для каждого конкретного задания.



Ну вот, группа сформирована, задание определено. А чем его выполнять-то?

С оружием проблем нет. На выбор играющему предлагается 13 различных аппаратов для уничтожения себе подобных: от банального пистолета до химического лазера и мин. Оружие нужно будет раздавать перед началом миссии каждому агенту. Разработчики обещают, что работать оно будет с необычайной реалистичностью (и химический лазер тоже?:)).

Следуя моде, разработчики сделали развитый Inventory, который, как они клятвенно обещают, «самый разнообразный из всех когда-либо созданных». Если они сдержат обещание, то есть два варианта: либо у вас появится много предметов неясного назначения, на которые обращать внимание не стоит, либо все будет очень хорошо и интересно. Ждем, верим, надеемся.



О наболевшем

Как известно, самую хорошую игру может испортить тупой AI. Так вот, ребята из PostLinear обещают, никогда не догадаетесь что. Умный AI! Компьютер будет ориентирован на действия сообща. То есть не будет такого, как в C&C: посылаешь десяток юнитов в одну точку, а они разбегаются по карте и где-нибудь теряются. Нет, теперь компьютер будет следить за всеми героями и вырабатывать самую оптимальную тактику поведения не для каждого агента по отдельности, а для всей группы в целом. Что означает, что если, например, один солдат наткнется на засаду, то остальные немедленно прервут свои дела и побегут спасать товарища. То же самое относится и к оппонентам, которые будут устраивать засады, пытаться окружить ваш отряд и охотиться на одиночек. При этом враги будут соизмерять свои возможности с вашим оружием. То есть если у вас есть что-нибудь мощное и дальнобойное, что опасно употреблять в непосредственной близости от себя, любимого, они постараются подкрасться поближе. А если наоборот, из оружия у агента осталась только пукалка с радиусом действия 15 метров, он немедленно получит гранату из-за горизонта.

Если создателям Vigilance удастся реализовать алгоритмы командных действий не в ущерб действиям одиночным, то играть будет очень интересно.

Но. Сами разработчики говорят, что игра ориентирована в основном на multiplayer, так что сумеют ли они удержаться от соблазна не ковыряться в алгоритмах AI, оправдывая себя сетевой направленностью игры, покажет время.

Больше полигонов — хороших и разных

Vigilance сделана на своем собственном движке, который, цитирую, «Заставит вас забыть о Quake»! Ну-ну... О Quake и так многие уже забыли, все-таки уже есть Quake 2... Но тем не менее.

Движок называется AnyWorld, сделан фирмой AnyChannel, Inc. Он полностью трехмерен (было бы странно ожидать спрайтов в 1998 году). Создатели говорят, что это первый «фотореалистичный» движок в мире. Это означает, что свет в игре полностью моделируется по реальным физическим законам. Если какой-то объект оказывается на пути луча света — появляется тень, интенсивность которой зависит от силы источника света. Цветное освещение, тени, отражающие поверхности, преломление света через стекло и воду — все это обещано реализовать на самом высоком уровне. Движок AnyWorld поддерживает все возможные 3D-акселераторы, но, говорят, будет вполне сносно работать и без них. Правда, без акселератора некоторые эффекты игроку будут недоступны.

Уровни соответствуют главному требованию игры — реализму. Все будет красивое, большое, интересное, но никаких вам космических кораблей, которые стоят в комнате с одной дверью метр на два, как в Jedi Knight! Если в комнате одна маленькая дверь — танка в помещении вы не найдете.

Вся эта красота требует минимум Pentium 133, 16 Mb RAM и 28,8+ модем для multiplayer. А чтобы все работало без вопросов нужно Pentium 200, 32 Mb RAM и 3D-акселератор.

Друг мой — враг мой



Так как SegaSoft как раз сейчас открыла собственную игровую сеть heat.net, кажется вполне естественным, что первый 3D-action, выпущенный ими, оптимизирован именно под multiplayer. При покупке коробки с игрой, покупатель получает три бесплатных месяца игрового времени. Чтобы привлечь игроков, SegaSoft'ники осмотрелись и решили, что пойдут по стопам battle.net.

Это значит, что на протяжении одиночной игры вам будут попадаться различные уникальные предметы: оружие, амуниция и т. д. После того, как вы поднимете такой предмет, он ваш и только ваш. Подключившись к heat.net, вы попадете в систему, которая называется LEDO (limited edition digital objects — цифровые обьекты, изданные ограниченным тиражом). В LEDO вы можете торговать этими предметами с другими игроками, покупать новые у SegaSoft и выигрывать их в состязаниях. Во время deathmatch'а вы можете поднять предметы убитого оппонента — они, как в Quake, останутся лежать на месте его гибели. После этого вы должны зарегистрировать вновь приобретенное имущество в LEDO, и только после этого вещи становятся вашими. Из этого следует, что во время партии в deathmatch окончательный результат — что вы приобрели и что потеряли — выяснится только по окончании забавы. Неясно только, что будет с предметами, если у игрока рухнет связь во время игры? Если он получит все предметы обратно — это отличный способ жульничать, если нарвался на сильного соперника — вышел и все при себе. Если предметы будут теряться — это несправедливо по отношению к игрокам с плохой связью. В общем, есть над чем подумать команде PostLinear. Но при удачной реализации этой идеи на практике играть будет очень интересно!



Итак, господа

Что же мы получим? Если господам из PostLinear удастся на приличном уровне реализовать все, что они обещают — будет хит. Да еще какой! Хорошая игра, сочетающая в себе возможности Quake и Jagged Alliance просто обречена на успех! В противном же случае играть в Vigilance будут только сотрудники SegaSoft против сотрудников PostLinear (в качестве наказания:). Но будем надеяться, что PostLinear не обманет наши ожидания, и скоро мы сможем не только убивать друзей по Internet'у, но и грабить их.

Данила Матвеев aka Demien

Get Medieval

Жанр Action
Издатель Microsoft
Разработчик Monolith
Дата выхода 4 квартал 1998 г.
Windows 95

В который раз убеждаюсь в справедливости поговорки "Не все то золото, что блестит". Применительно к данному случаю, это можно перефразировать следующим образом: "Не все то RPG, что про средневековье". Со второго-то взгляда действительно, ясно видно — ну так это же action! Обыкновенный top-down action, только завернутый в фэнтези-оболочку. И ведь раньше такое бывало. Хотя бы Gauntlet — помните?

Однако расскажем подробнее об этой любопытной поделке от Monolith.



История, леденящая душу...

Сюжетец, однако, в этой сказочке — редкая бредень, хотя и логичная. Или это оттого кажется, что мне фэнтези вообще не по нутру?

Итак, жило было королевство Арривус, и был в нем город Дириндэйл, и правил в нем король Аарон. Все бы хорошо, но вот только постоянные войны с варварами мешали процветанию государства. Армия слабела, и надежды на победу медленно, но верно иссякали. Но одной лунной ночью король заметил Великого Дракона (вернее, Дракониху) Дарамил. И осенила его (правда, несколько поздновато) — гениальная идея — а не использовать ли ему драконов в качестве тяжелых огнедышащих штурмовиков? Подавить, так сказать, варваров на корню.

Придумано — сделано. Отряд армии короля выследил гнездо Дарамил горах, имея приказ взять драконят живыми на дрессировку. Однако, не все сошло гладко — дракончики новорожденные, даром, что только что вылупились, задали перцу рыцарям. И те (рыцари), недолго думая, их (драконят) умертвили. И тут вернулась мама... И поступила, согласно простым и понятным материнским инстинктам. Как ни странно, ценой собственных жизней рыцари сумели-таки тяжело ранить Дарамил. Однако один из воинов выжил, и успел поведать королю о битве. На следующий день, Аарон собрал остатки войск, и выступил к логову драконши. И не обнаружил даже ее следов. С чувством облегчения армия смело бежала с гор домой. А Дарамил меж тем находилась на излечении — ей вызвались помогать всякие лиходейские твари из горных подземелий.

Лечение пошло огнедышащей рептилии на пользу — вскоре она в союзе с темными силами свергла Аарона. И по всей стране пошло разорение жуткое. На момент начала игры люди Аррибуса от полной безысходности бросили клич — тот, кто освободит страну от злобных бестий и Дарамил, станет новым королем. Для выполнения этой задачи надо почему-то спуститься в лабиринт. Ну а охотников на это дело нашлось, понятно, немало. Четверо из них и перейдут под начало четверых же игроков.



...и что из нее получилось

Судя по всему, каждый игрок будет контролировать только одного персонажа. Хотя точного подтверждения тому, что игра будет чистым кооперативным multiplayer'ом вроде бы нет, дело почти наверняка и будет обстоять таким образом. Для прохождения обещанных 40 уровней потребуются слаженные действия команды.

Персонажей всего четверо, причем утверждается их абсолютная сбалансированность. Это двое воинов — варвар и мстительница, и двое героев, более полагающихся на дистанционный бой — волшебница и эльф-лучник. Заметьте, как соблюдена политическая корректность — 50% персонажей женского пола, дабы не было никаких дискриминаций.



У всех персонажей разнится скорость, сила, род оружия. Кроме того, в игре предусмотрено 8 артефактов — фактически, обычных аркадных power-up'ов. Противостоять героям будут более 20 видов монстров и боссов, что, в общем-то, не так и много.

Технически Get Medieval не обещает никаких супер-достижений, однако идет в ногу со временем. Графика трехмерна (насколько позволяет жанр top-down action) и 16-битна. Звук сулят нам фантастический, спецэффекты типа прозрачных объектов и всякого там освещения гарантируют. Помимо этого, немалую роль в закреплении популярности игры сыграет редактор уровней, свободный для скачивания с сайта Monolith. Играть можно будет на одной машине (вчетвером !), по сети, модему или Интернет. Касательно "паутины" еще не выяснен вопрос, будут ли арены бесплатными. Ведь если будут, то Get Medieval с ее динамичностью и простотой под силу будет повторить успех Diablo. Что же до системных требований — игра ведет себя достаточно пристойно. Хороший пентиум, 32 мега оперативки, шестискоростной CD-ROM — практически все, что ей нужно для оптимального функционирования. Ну и живет она, естественно, под Windows 95.

Так что потенциально это может выйти очень и очень хитовая вещь. Особенно, если в ней проявятся-таки ролевые элементы. Выходит она довольно скоро — можно будет самим убедиться, ошиблись мы, или нет.

Андрей Алаев



Seed

Жанр 3D action
Издатель Не объявлен
Разработчик Human Soft
Срок выхода Осень 1998 года
Windows 95

Наш разговор о Seed может быть либо очень кратким, либо довольно подробным. Выбирайте сами.

В первом случае, можно ограничиться следующим заявлением: Seed — новая игра жанра 3D action, сюжет которой базируется на основе противостояния сил Света и Тьмы. А графика продемонстрирует абсолютно сумасшедшие и доселе нигде невиданные эффекты. По сравнению с которыми тот же Unreal будет выглядеть очень бледно. Вот и все.

Во втором, следует начать с того, что небольшая европейская компания Human Soft решила не ходить торными дорожками Quake или Direct Engine. И для своей игры разработала собственную технологию, являющуюся серьезной альтернативой всем ныне существующим движкам. Об чем и пойдет ниже речь.

Сюжет или движок: что первично?

Конечно, любой разработчик любит вещать о том, что именно под данную игру и с учетом всех ее особенностей специально создавался движок. Прежде всего для того, чтобы угодить и художникам, и дизайнерам, и сценаристам, чтобы уже созданная технология не накладывала никаких ограничений на свободу или размах их творчества. Идеи должны генерироваться без боязни того, что их нельзя будет потом реализовать в программном коде по тем или иным причинам. Но на самом деле, довольно часто происходит обратное. Из-за ограниченных возможностей движка разработчикам приходится подгонять под него особенности игры. Или, что еще хуже, жертвовать ими и полностью отказываться от игровых концепций.

Да будет свет!

Так вот, в случае с Human Soft все было иначе. Два с половиной года назад они придумали сюжет. Он был первичен и повествовал о пришествии на Землю сил Тьмы, поглотившей свет. Примечательно то, что эти силы способны создавать монстров прямо из ниоткуда, прямо из теней. Нечто подобное можно было увидеть в фильме "Привидение" с Деми Мур и Патриком Суейзи в главных ролях: тень от фонарного столба приобретает очертание монстра, а затем из плоской картинки возникает реальное объемное существо.

Вам, как хранителю Света, надлежит вступить в поединок с силами Тьмы и восстановить прежний баланс. Таким образом, именно свет и темнота во всех их проявлениях играют в Seed решающую роль. На первый план выдвигается взаимодействие света различных цветов, воздействие света на предметы и окружение уровня. Открытие дверей, решение головоломок, разрушение преград, и так далее — все делается либо с помощью освещения, либо наоборот — формированием тени. Все тот же свет является оружием, ключами к дверям, средством маскировки и еще массой самых различных, свойственных 3D action, вещей.

Речь, как вы понимаете, идет не о всяких там лазерах-фазерах, а об обычном, можно сказать, бытовом потоке света. Помните, как в Deadalus Encounter было реализовано нечто подобное? Но там это было условно, вы только обозначали свое действие, а не совершали его в действительности. А в Seed вам придется самостоятельно манипулировать световыми потоками. Разных цветов, разной интенсивности, разной температуры (да, у света есть температура) и разного предназначения. Свет одного цвета может оказывать лечебное воздействие, а другого — прямо противоположное. И так далее.

И, видите ли, в чем вся заковырка: на этом построена вся игровая концепция, а не просто там сюжет или предыстория. Собственно от взаимодействия света и тьмы, от рождения теней и светопреломления и плясали Human Soft. Именно такие явления и соответствующее поведение монстров планировалось воплотить в самой игре, для чего потребовалась бы технология реальных трансформаций, или, говоря другими словами — морфинг объектов. Ни один из существовавших в то время (да и сейчас) движков ничего подобного вытворять не позволял.

Именно поэтому Human Soft и пришлось засесть за разработку собственной технологии, получившей то же название — Seed. В качестве основы было решено отказаться от полигонного представления трехмерных объектов в пользу pixel-based ray tracing . Идея эта совсем не нова, но до



сих пор не находила воплощения ни в одном игровом проекте. Остановимся на ней подробнее.

Умный пиксель

Художники, занимающиеся трехмерным моделированием и геометрией, наверняка знакомы с термином ray tracing. Это способ практически аналогичен проецированию плоских фигур на различные плоскости, благодаря чему одномерная фигура становится объемной. Лучевая трассировка применяется в подавляющем большинстве трехмерных графических пакетов типа 3D Studio Max, NuGraf или PolyTrans для рендеринга статичных трехмерных объектов. В этом случае компьютер, не располагая объемным каркасом модели, а только как бы с помощью линий-лучей, создает трехмерные эффекты и дорисовывает (рендерит) соответствующую освещенность. Блики там всякие, тени и тому подобное. Это и есть ray tracing.

Теперь представьте, что в роли проецирующих лучей выступают не однонаправленные вектора, а линии, состоящие из множества точек. Пикселей то бишь. Каждым из этих пикселей можно манипулировать или назначать ему определенные атрибуты. Отсюда и растут ноги термина pixel-based, основанное на пиксельном представлении то есть. Вместе получаем pixel-based ray tracing , то есть лучевое проецирование с помощью сложносоставных пиксельных лучей. И пусть термин "пик-

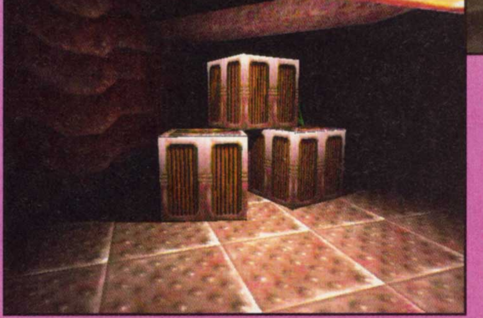
сельный" вас не пугает. В игре вы не увидите ничего компрометирующего пиксели в пользу полигонов. Более того, на данной стадии разработки все игровые уровни и объекты выглядят почти так же, как и в том же Quake. Просто методы их формирования и взаимодействия с окружающей средой совсем иные. Именно *это* обстоятельство и предоставляет, теоретически, небывалую широту творчества дизайнерам и моделлерам из Human Soft. И именно оно сподвигло меня на данное, пусть не совсем корректное, зато популярное изложение сути pixel-based ray tracing технологии. А вдруг именно она произведет революцию в игровой индустрии? Пока, кстати, не очень понятно, будет ли Seed опираться на BSP структуру уровней (это когда абсолютно все окружение рассчитано заранее и может быть изменено играющим лишь в определенных, опять же ранее заданных пределах) или, как в случае с Prey, будет построен на произвольно изменяемой в реальном времени обстановке.

Запутались окончательно? Даю пример

Для иллюстрации вышесказанного рассмотрим простую трехмерную фигуру, или как их называют — 3D примитив. А именно куб. Это может быть обьемный каркас из двенадцати ребер и шести плоскостей (курс геометрии, шестой класс общеобразовательной школы). Именно так наш куб и будет представлен в полигональных движках поколения Quake или Unreal. Причем для каждого полигона необходимо знать координаты вершин, что требует достаточных вычислительных мощностей компьютера. А если рассматривать вершинную систему анимации подобных движков, когда требуется пересчитывать перемещения каждой отдельной вершины и постоянно записывать их в память, то становится понятна ограниченность таких способов моделирования. Собственно, именно поэтому новые игры на движке Quake не используют вершинную систему, перейдя от нее к скелетной. Это хоть и существенно расширяет возможности движка, но не избавляет разработчиков от некоторых ограничений.

В нашем же случае — случае трассировки, тот же куб можно получить путем проецирования обыкновенного квадрата. Плоского такого. При этом не забывайте, что мы говорим о пиксельных лучах. Это значит, что меняя их длину можно запросто подвергать получающийся куб самым различным превращениям: сжимать-разжимать, менять его ширину или высоту, деформировать или делать что-то еще и, причем, все это в реальном времени и без существенной потери производительности процессора. Точно так же, приблизительно, и можно будет морфить монстров, превращая их из тени на стене в реальные обьекты. Большие, толстые и красивые.

Вот мы и подошли к самому главному — к визуальным эффектам, а именно теням. Ранее тени вычислялись из положения одного из ребер все того же куба. Результат подобной методики можно увидеть в Q2 или Earthsiege III. Тени выглядят не совсем убедительно: это были всего лишь перемещающиеся по земле многоугольники серого и черного цветов. И уж совсем не правильно тени располагались по отношению к источнику света; это все из-за того, что они не были в реальном времени четко



привязаны к светильникам или вспышкам. Причина этого кроется опять же в огромных требованиях к вычислительным мощностям компьютеров. Новая технология от Hunan Soft позволяет не только переделывать тени в обьемные предметы, но и правильно эти самые тени рисовать. Строго говоря, наоборот — в первую очередь все тени в Seed будут представлены корректно, а уж во вторую очередь они изменяются. Благодаря самой природе представления обьектов в Seed, тени не требуется специально рассчитывать и отслеживать. Вся информация о взаимодействии источника освещения и обьекта становится известна при работе программы над этим обьектом. Мы же его проецируем, соответственно, все знаем про его тень. А отсюда следует тот простой факт, что тени в Seed будут самыми реалистичными, какие только можно смоделировать на компьютере. Теоретически, конечно.

Медалька о двух сторонах

Как обычно, на словах да в теории все выглядит складно. Безусловно, технологические инновации Human Soft заслуживают всяческого поощрения и похвалы. Но ко всему нужно относиться со здоровой долей скепсиса. В случае с Seed совершенно не избежать некоторых сомнений.

Первое. Так ли безболезненны для быстродействия окажутся вычисления трассировки? Программный код Seed переписан на ассемблер, что не требует компиляции при выполнении и, соответственно, положительно сказывается на быстродействии. Это с одной стороны. А с другой, нужно учитывать то, что движок Seed, помимо своих прочих свойств, работает с 16-ти и 32-х битными палитрами. Мощная черта, учитывая простой факт, что он не поддерживает никаких 3D ускорителей. Подчеркиваю — не поддерживает. Ни одна карта, из широко распространенных, конечно, не осуществляет пиксельную трассировку; Seed обращается к полигонам как к пикселям и работает на акселераторах медленней обычного. Возможно, что речь будет идти о Voodoo 2, ибо она, вроде как, с этим делом справляется. Но точной информации по этому поводу не поступало. Пока никто, включая Epic и id Software, не продвинулся на почве высокого быстродействия без аппаратного ускорения. Последние вообще решили напрочь отказаться от софтверного рендеринга. Удастся ли разработчикам из Human Soft реализовать все свои светотеневые дела при 30 кадрах в секунду софтверной версии — большой вопрос. Огромный. И важный.

Второе. Скрины. К всеобщей превеликой печали, данные картинки не демонстрируют ничего из вышеописанных чудес морфинга, они просто демонстрируют как с помощью лучевой трассировки создаются обьекты и тени. Ничего "эдакого" на скринах нет. Впрочем, это не удивительно — ни к монстрам, ни к игровым уровням Human Soft пока еще не приступали. Весь потенциал брошен на доводку движка. Тем не менее, картинки смотрятся не ахти. Не то, что бы из рук вон, но сногсшибательного впечатления не оставляют.

Остается надеяться, что когда начнутся работы над самой игрой, можно будет сказать что-то более определенное. Пока на руках Human Soft есть оригинальная концепция, движок и желание закончить игру к осени сего года. Хорошо если бы это им удалось.

Александр Ланда



СВИНГ

На основе демо-версии, любезно предоставленной компанией "ДОКА"



Жанр	Логическая аркада
Издатель в России	ДОКА
Разработчик	Software 2000
Системные требования	Pentium 75, 8 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 100, 16 Mb RAM
Multiplayer	n/a
	Windows 95

Со времен явления на платформу PC эпохального шедевра (во как!), известного под названием «Тетрис», мы с вами перевидали немало разновидностей-клонов этой простейшей по своей концепции, но от этого не менее гениальной игры. Были «Тетрисы» плоские, были и объемные, были инвертированные, водились и такие, в которых игрок наблюдал за фигурками в самых невероятных ракурсах. Существовали (существуют и по сей день) даже широко известные и распространенные «Тетрисы», где взору играющего по мере прохождения открывались прелюбопытнейшие картинки, отсканированные с цветных фотографий. Казалось бы, наступил уже предел программистской изобретательности. Ан нет! — немецкая команда Software 2000 произвела на свет еще одну игру на ту же тему, которую, впрочем, назвать «Тетрисом» можно лишь с большой долей условности. Из последнего взята только основа — падающие фигурки, исчезающие с экрана при определенных условиях. Прочие же принципы SWING отличаются от «Тетриса» самым кардинальным образом.

Крутится-вертится шар голубой

Прежде всего, вместо фигурок различной конфигурации в SWING используются разноцветные шарики. Условие их исчезновения — совпадение по горизонтали как минимум трех шаров одного цвета.

Далее, шарики вовсе не падают непрерывным потоком — они тихо-мирно висят под «потолком» в два ряда (по восемь шаров в каждом), а вы имеете возможность выбрать один шарик из цветовой гаммы, составляющей в данный момент нижний ряд. Под двойным строем шариков помещается кабинка, которую можно перемещать в горизонтальной плоскости. Перемещается она дискретно, рывками, останавливаясь каждый раз точно под одним из шариков. Вы выбираете нужный шар, жмете Enter, и шар проваливается в кабинку. Теперь уже из кабинки вы можете сбросить шар вниз, в любую нужную точку, предварительно переместив туда кабинку. Как только шар выпадает, на его место в кабинке становится другой, тот, что был в момент броска аккурат над кабиной. Не запутались? Откровенно говоря, вышепроанализированный процесс — лишь небольшая часть всей игры. Итак, едем дальше.

Все было бы слишком просто, если б шарики падали на плоскую поверхность. Но здесь простотой и не пахнет, поскольку «пол» вовсе не является плоским (да и полом-то, собственно, не является). Дело в том, что на «полу» установлены равновесы, те самые, где тела одинаковой массы выравнивают обе чашки весов относительно друг друга. Каждый шарик падает в намеченную вами чашку. Всего на полу четыре пары весов, и, соответственно, восемь чашек. Если в шары в двух чашках одних весов имеют разную массу, то чашки будут находиться на разной высоте. Вам же, умело комбинируя шарики, необходимо добиться, чтобы три шара одного цвета оказались на одном уровне, вплотную друг к другу. Понятно, что в процессе задействовано как минимум двое весов. При соблюдении вышеозначенного условия три смежных одноцветных шара взрываются. Кроме них, исчезают и все прилежащие шарики такого же цвета, уже независимо от того, лежат ли они в горизонтальной либо в вертикальной плоскости. При этом, чем больше одноцветных шаров вам удалось взорвать, тем больше очков вы получите за этот самый взрыв. Поэтому есть смысл в стратегическом подходе к данной проблеме.

Кстати сказать, каждый шарик имеет собственную массу, начиная от единицы и выше. Понятно, что один шар в «5 кг» легко перевесит четыре шара по «1 кг». И еще: если суммарная масса шаров одного цвета, выстроенных в один столбик, превышает некоторую переменную величину (скажем, «15 кг»), то все эти шары трансформируются в один, эквивалентный по массе.

Отметим еще один интересный ньюанс. Если вы сбрасываете «тяжелый» шар на одну из чашек, после чего та начинает активно опускаться, то верхний шар с противоположной чашки (поднимающейся) по инерции взлетает в воздух и приземляется на соседних весах.

По мере прохождения сложность возрастает. Увеличивается количество цветов, в которые окрашены шары. Растет и диапазон их масс. Скажем, если в начале самые «тяжелые» шары весили по 5 единиц, то впоследствии вам попадутся шарики весом в 6-7-8 и больше «кг».

К счастью, разработчики смилостивились над игроками, и снабдили SWING несколькими бонусами. Очень способствует прохождению бомбочка, взрывающая несколько шаров вблизи точки попадания. Время от времени попадаются универсальные переливающиеся шары, «подходящие» к обычным шарам любого цвета. Изредка встречаются серебряные звездочки — если собрать в ряд три таких звездочки, то все созданное к тому времени нагромождение шаров испарится, что даст возможность продолжить игру на чистом поле. Но данный список бонусов, конечно же, не полон.

В SWING нет никаких ограничений времени — зато есть возможность хорошенько проанализировать все действия и оценить возможные результаты. Финал игры наступает, если хоть один столбик шаров достигнет высоты, на которой расположена кабинка. Но прежде чем наступит финал, желательно набрать побольше очков, дабы впоследствии с оправданной гордостью любоваться окном High Scores с вашим именем в первой строчке.

В заключение скажем пару слов о принципиально важном признаке любой хорошей игры, то бишь об играбельности. Припоминаете, какой играбельностью обладал «Тетрис»? Совершенно верно, практически бесконечной. Так вот, и этот игровой аспект разработчикам удалось реализовать на весьма высоком уровне, не уступающем «тетрисному». А уж если вы не прочь подвергнуть всесторонней проверке свою способность мыслить логически, то обязательно поиграйте в SWING. Не пожалеете.

Олег Полянский aka Doctor





Жанр	Аркадный автосимулятор
Издатель	Activision
Разработчик	Activision
Системные требования	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 133, 32 Mb RAM, 3D–ускоритель
Multiplayer	n/a
	Windows 95

О продолжении своего кассового автобоевика издатели из Activision заявили еще летом. Тогда речь шла о полноценной игре под названием Interstate 77. Но, по–видимому, уважаемая фирма решила не портить себе репутацию выпуском "самостоятельного" проекта, практически на 100 процентов повторяющего основные идеи своего предшественника. Поэтому решено было попросту издать сборник дополнительных миссий, присовокупив ему название Nitro Pack.

Бытие до Грува

Миссии, представленные в данном сборнике (порядка двадцати) предлагают вам поучаствовать в событиях, развернувшихся до времени действия основной игры. Задания, которые вам предложено выполнить, приходятся на временной период с 1974 по 1976 год, поэтому играть вы сможете исключительно за Тауруса, Джейд и Скитера. Грув–чемпион тогда еще не ввязался в вооруженные разборки.

Миссии в режиме Trip развиваются примерно по той же схеме, что и в Interstate 76: для начала вам дается одно задание, по мере выполнения которого добавляется следующее и так далее. Надо заметить, что уже начиная с первых миссий, перед вами будут ставиться не совсем простые задачи. К примеру, в четвертой миссии за Тауруса под названием Velocity (скорость, по–русски), которая, кстати в некоторой степени повторяет детали сюжета одноименной киноленты, вам необходимо будет за определенный временной отрезок (короткий, кстати) обнаружить некий мирный автобус (разумеется, заминированный), остановить который вы сумеете лишь используя кузов вашего автомобиля. Одно неверное движение и нервная водительница автобуса теряет самообладание, а заодно и управление неповоротливой машиной, а вам приходится начинать все сначала. При этом, в процессе торможения автобуса вам необходимо будет постоянно поглядывать на спидометр, ибо заминировавший автобус недоброжелатель предупредил вас о том, что скорость не должна превышать 55 миль в час, а не то он нажмет на кнопку своего пульта управления бомбой. А тут еще и мирный транспорт. В общем, помучаетесь. В некоторой степени облегчает задачу прохождения миссий наличие трех уровней сложности, которых в оригинале не было. Названия красноречивые и соответствуют духу игры: Wimp, Champion, Badass.



■ **В Nitro Pack кольцевой заезд против одного соперника, в отличие от NFS, завершившись, перерастает в вооруженный конфликт.**

Претерпела некоторые изменения и структура прохождения заданий. Если вы помните, раньше за вами повсюду следовал вагончик Скитера, который имел обыкновение подбирать и ремонтировать полезные детали, оставшиеся от поверженных врагов. Теперь же все по–иному. Перед выполнением каждой конкретной миссии вы вправе не только установить на автомобиль любое оружие, двигатель или колеса, но и выбрать понравившуюся вам машину из всех, представленных в игре. Так что прежнего постепенного и приятного апгрейда вашего единственного авто не будет. Все запчасти достаются легко и "на халяву". Ремонтировать также ничего не требуется. Может кому и понравится подобное упрощение, но в целом – это шаг назад, который можно было и не делать.

Ну а для тех, кто не любит выполнять последовательные задания, а предпочитает просто крушить всех попавшихся под руку соперников, вариант Melee предлагает 24 различных арены для сражений и до семи противников за раз.

Классический add-on

Некоторые изменения коснулись и графической основы игры. Разумеется, внедрена поддержка 3Dfx и прочих Direct3D–совместимых акселераторов. Играть стало быстрее и веселее. Стильная пустынность и угловатость ландшафтов осталась практически без изменений – разве что теперь почаще встречаются разнообразные будки, фермы, деревья, кактусы и прочие малочисленные объекты. Дали клон в сторону разнообразия и текстуры земной поверхности (если это можно назвать текстурами).

Из ряда полезных мелочей можно выделить возможность включения приборной доски при виде не изнутри автомобиля, а также функцию автосохранения и произвольный порядок прохождения миссии (пройденные помечаются).

Nitro Pack является очень качественным и интересным сборником дополнительных миссий. Поддержка ускорителей, сложные, но не отталкивающие сложностью, а, наоборот, увлекающие задания, плюс – необходимые усовершенствования – все, то чем должен обладать классический add–on. В принципе, Nitro Pack таковым и является.

Леонтий Тютелев





Жанр	Fighting
Издатель	Sega
Разработчик	Sega
Системные требования	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Multiplayer	Dual Player, DirectPlay
	Windows 95

Спрос на файтинги не утихает никогда. Иногда правда накал страстей несколько спадает, но всегда есть кучка энтузиастов, для которых сразиться в Kombat или Virtual Fighter — высшее наслаждение. Собственно, придумать в данном жанре что-то новое достаточно сложно. Существует два пути — либо наращивать графическое исполнение игры, делая из нее конфетку замешанную на новых технологиях, либо делать упор на систему ударов, специальных приемов и комбо. Нет, есть еще и третий вариант — создать, единожды, быстрый графический движок и на его основе клепать файтинги один за другим. Last Bronx это и есть как раз тот самый третий случай. Компания Sega в очередной раз портирует на PC плод своего творчества для приставок Saturn. И нашему вниманию предлагаются 3D драки в лучших традициях японских консолей. Восемь до зубов вооруженных лидеров самых могущественных уличных группировок жаждут крови. Сюжет присутствует, степень его маразма определите сами.

Приглашение на смерть

Столица Империи Восходящего Солнца, город Токио находился на гребне экономического развития, пока в девяносто первом году не разразился тяжелейший кризис. Коррупция, бюрократия, где-то даже застой привели к разрушению целостной экономической инфраструктуры. Огромные многоэтажные деловые комплексы так и остались недостроенными. Миллиарды приятно шуршащих йен ушли в пустоту. Именно в это время городские низы начали проявлять активность. Бандитские группировки, байкеры, религиозные культы, воры и просто сумасшедшие вылезали из обжитых гнездилищ, сея вокруг ужас, страх и панику.





Наступила Первая Всеобщая Уличная Война. Десятки группировок вели ожесточенные разборки, поливая улицы города собственной кровью. Тотальный беспредел продолжался, пока на сцене не объявилась банда молодых байкеров, которые называли себя Кланом Душ. Имея отличные связи в самых различных кругах и крепкие кулаки, они постепенно оттеснили остальные группировки на задний план. Уличная война стала угасать, дело как будто пошло на лад. Но вдруг, при загадочных обстоятельствах погибает главарь Клана Душ. Баланс сил вновь нарушается; потрепанные банды, жаждущие власти, набирают новых и новых людей для укрепления своих позиций. Разгорается Вторая Всеобщая Уличная Война.

В самом ее разгаре в один из вечеров анонимный автор разбрасывает по всему городу листовки, обращенные к лидерам наиболее влиятельных группировок, в которых содержится приглашение на участие в неком турнире по рукопашному бою...

"Сограждане! Мы все недовольны и обеспокоены подобным разгулом насилия на улицах нашего любимого города. Я обращаюсь к вам от имени разума и доброй воли. Я устраиваю турнир, для участия в котором приглашаются восемь лидеров самых крупных и влиятельных уличных банд. Тут на ковре и решится, кто является истинным лидером и чья группировка по-настоящему обладает достаточной силой, чтобы управлять Токио. Естественно, поединки будут проводиться тайно. Результаты также не будут объявлены публично: это турнир чести, а не славы. Запомните, я не приму отказа; для любого, который по тем или иным причинам не даст согласие на участие в турнире, я позабочусь о цветах на кладбище. Это предупреждение, не пренебрегайте им."

Получив сие послание, многие не восприняли его всерьез. Одни решили, что это глупая шутка, другие — что это ловушка, приготовленная конкурентами. Вся серьезность положения была осознана, когда в один прекрасный день, ранним утром, в канализационных стоках были найдены трупы активистов одной из банд...

Не нравится одно — пробуйте другое

Итак, Last Bronx. Разработчики из Sega приготовили восемь колоритных персонажей, каждый из которых обладает своим уникальным набором приемов и разнообразными комбо. В начале игры, после просмотра мультипликационной вставки на японском языке (видимо, для колорита), вам предлагается достаточно разветвленное меню с большим набором опций. Из вышеозначенных следует приличное разнообразие режимов игры, причем как однопользовательской, так и multiplayer.

Самый первый режим игры — аркадный. Нет, название происходит не от имени игрового жанра, а от аркадных игровых автоматов. Все достаточно стандартно: выбирайте своего персонажа, после чего вам предстоит схватка с оставшимися семью главарями банд, которые также

жаждут победы, а следовательно — возможности обладать абсолютной властью над Токио. В случае, если вы справитесь со всеми и докажете свое превосходство, в финале вас ждет схватка с самим учредителем турнира – Красноглазым.

Далее имеется интересный режим на выживание: после выбора героя вы поочередно деретесь с остальными персонажами, причем процесс этот может продолжаться бесконечно. Смысл в том, что игра ведется до первого вашего поражения, после которого по некоторой системе подсчитываются победные очки. Учитывается время, количество поверженных соперников и уровень, до которого вы добрались.

Существует так называемый "командный" режим игры, когда вы определяете пять участников своей команды. Компьютер также определяет свой состав. Далее проводятся бои. Выигравшей командой считается та, на счету которой находится большее количество побед.

Отдельного интереса заслуживает тренировочный режим. В нем вы выбираете как своего персонажа, так и оппонента. Далее — (о, возрадуйтесь, любители комбо, теперь вам не нужно будет покупать толстые журналы для разгадывания секретных комбинаций того или иного персонажа!) — сама игра покажет и научит всем тонкостям ведения поединка. Выбрав необходимый прием, вы усаживаетесь поудобней и преспокойненько наблюдаете последовательность нажимаемых клавиш. Более того, можно даже отработать эту последовательность на неподвижно стоящем спарринг-партнере.

В общем, Sega не дает скучать. Если вы уже получили достаточные навыки в тренировочном режиме и отточили приемы в аркадном варианте игры, то вполне можно поучаствовать в командных поединках или боях на выживание. Собственно, вся игра схема игры до боли напоминает Virtua Fighter, и таковой по сути дела и является.

Искусство побеждать

Ключом к победе в Last Bronx является овладение различными комбо, которых в игре предусмотрено огромное количество, причем каждый из персонажей обладает своим уникальным набором приемов. Подняв противника над землей мощным ударом, вы можете провести еще серию, которая в силах устремить показатель его жизни к нулю. Количество нанесенных во время комбо ударов отображается сразу на экране. Выполняя комбо, нужно помнить о следующих моментах: расстояние до оппонента, его вес, рост, а также скорость, с которой наносит удары выбранный вами персонаж. Здесь на ум приходит ассоциация с Tekken, правда по крутизне комбо Bronx до него слегка не дотягивает (еще бы!).

Чтобы стать настоящим профессионалом в искусстве единоборств, следует овладеть специальной техникой остановки собственной атаки, то есть вовремя уметь остановиться. В момент времени между началом вашей атаки и мгновением, когда удары достигли цели, нажмите кнопку "защита" и ваша атака будет немедленно прекращена. Таким способом вы можете остановить вашего героя даже в разгар выполнения комбо. Данные действия очень эффективны в случае, если оппонент во время вашего нападения находится в защитной стойке.



Быстро жмите любую клавишу, если вы оказались поверженными на землю,— это поможет снова занять вертикальное положение. Находясь на земле, можно, зажав кнопку "защита", нажимать клавиши "вверх" и "вниз" — это даст возможность выполнить перекат и избежать смертельной опасности. Несколько раз нажимая "защита", удерживая при этом клавишу "назад", можно самому откатиться от оппонента. Кроме того, ваш персонаж умеет подниматься с земли, одновременно нанося удар. Лежа на земле, несколько раз нажмите "удар" и вы встанете с земли одновременно с ударом



из высокой стойки. Нажав "удар", удерживая клавишу "вниз", боец поднимется на ноги, одновременно нанося удар в нижней стойке.

Еще одно слово о Бронксе

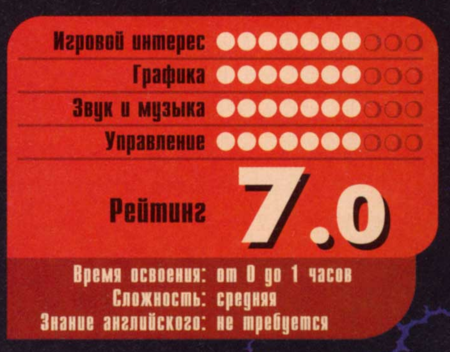
Графика Last Bronx относительно неплохая. Здесь следует отметить неоспоримое достоинства игры — весьма быстрый движок. По умолчанию игра с приличной скоростью идет на P-133 в разрешение 640*480. Правда при палитре в 256 цветов, если решитесь включить 16-битный цвет, то потребуется уже как минимум 166 с быстрый видео-картой. При максимальной детализации игра выглядит великолепно. Огорчает отсутствие поддержки 3D ускорителя, или хотя бы Direct3D, но это уже частность.

Все персонажи сделаны довольно аккуратно и подразумевают большой набор различных движений. Помимо ударов, приседаний, комбо, имеются также движения, отражающие реакцию на ход боя, — радость или совсем наоборот: осчастливленный победой герой, выполняет некоторый демонстративно-акробатический трюк, сопровождая его воинственным воплем на таинственном японском языке. Причем вариантов таких движений для каждого героя несколько.

Небольшие нарекания вызывает некоторая угловатость моделей персонажей. Разработчики при их создании не стали утруждать себя излишним количеством полигонов, хотя все эти недостатки с лихвой окупаются тщательно проработанной анимацией. Да и успеете ли вы рассмотреть кулак вашего бойца, когда герой соседа набрасывается на вас, проводя очередное комбо. Все поединки проходят на фоне трехмерных городских пейзажей, призванных символизировать собою Токио. Кроме того, стоит отметить, что Last Bronx поддерживает технологию MMX, что позволяет владельцам соответствующих процессоров наблюдать несколько более приличную и быструю графику. В целом графическое исполнение тщательно сбалансировано.

Заканчивая разговор о Last Bronx, следует сказать, что игра ничем особенным не выделяется, но является вполне достойной пищей для страждущих хорошего файтинга игроков. Рекомендуется любителем помахать конечностями, у которых в полсднее время ощущается определенный голод по приличным новинкам жанра.

Nuno



BATTLE ZONE

Жанр	Action с элементами Strategy
Издатель	Activision
Разработчик	Activision
Системные требования	Pentium 100, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 32 Mb RAM, 3D ускоритель
Multiplayer	Интернет, IPX, модем
	Windows 95

Обсуждение новой игры от Activision под названием Battlezone началось с жарких внутриредакционных споров. Коллеги из отдела стратегий пытались втихаря утащить игру в свое темное логово, где и совершить гнусную над ней расправу. Им, стратегам, лишь бы над AI поглумиться, да повесить ярлык клона — глядишь, и рецензия уже готова. Но волевым редакторским решением Battlezone была торжественно изъята и передана в раздел Action, где и подверглась допросу с пристрастием. После чего и возникло желание срочно поделиться результатами этих тестов. Очень интересными результатами, отметьте это себе: Battlezone с честью выдержала все возлагавшиеся на нее надежды и вполне оправдала личный протекционизм редактора Action-раздела. О чем он с радостью и рапортует.

Как один генерал весь мир надул

12 апреля, День Космонавтики, уже отпраздновали? Отлично! А знаете ли вы, что все это время нас, почетных энтузиастов космоса, водили за нос? Бодрое попискивание спутника, развязавшиеся шнурки Самого Первого Космонавта, неуклюжие прыжки Армстронга по Луне — все это была липа. Подстава. Так-то. А реальные события разворачивались совсем иначе.

В самом начале шестидесятых годов на Землю вывалился метеоритный дождь. Расселившиеся таким образом почти по всей планете инопланетные частички привлекли к себе пристальное внимание вечно любопытных ученых. Выяснилось, что таинственный дождь принес на Землю, нет-нет — не Тибериум, а биометалл. Необыкновенно ценный материал, с помощью которого удалось совершить стремительнейший рывок в области космической техники. Биометалл позволял строить новые корабли и военную технику, он был источником энергии, он был практически всем. Гонка вооружений между двумя супердержавами — США и, конечно же, СССР, вступила в новую стадию. По этой причине запасы биометалла на Земле иссякли крайне быстро, а военным требовалось срочно найти способ раздобыть еще. Логично предположить, что это "еще" находится на соседних с Землею планетах, в частности, на Луне. Военно-космические силы двух стран запустили долгосрочные программы по колонизации пыльного спутника во имя своих милитаристских нужд, а вовсе не во имя человека с его техпрогрессом. Если военные страны Советов не собирались ни перед кем отчитываться о затраченных средствах, то американским коллегам по цеху потребовалось обосновать запрошенные у Сената громадные ассигнования. А заодно — и пустить пыль в глаза прочему мировому сообществу.



■ Часто, не сумев организовать оборону базы, приходится самому сражаться с целым звеном истребителей противника.

Для затравки решено было устроить показательную посадку и прогулку по Луне якобы первого коснувшегося лунного грунта человека. Главную роль в этом спектакле и играл Нейл Армстронг. Инсценировка происходила буквально в двух шагах от американской суперсекретной лунной базы Орлиное Гнездо. Командир базы, генерал Коллинз, решил лично запечатлеть для потомков прибытие "первого" астронавта на Луну. Эти фотографии и были затем продемонстрированы прессе и широкой общественности. Странно, но никто так не удивился, как же это Армстронг сам сумел сфотографировать свое прибытие. Никто, кроме непоседливых и подлых Советов. Они пронюхали о подлинной лунной программе американцев и направили на Луну крупное соединение техники. Как и прежде, целью Советов оставался биометалл, но теперь на пути к нему встало Орлиное Гнездо...

Наша тайна

Однако прежде чем мы перейдем к непосредственному разговору о Battlezone, позвольте вступить с вами в умышленный сговор. Дело в том, что настоящая премьера игры под этим же названием состоялась около двадцати лет назад на сверхпопулярных в Америке компьютерах Atari. То был первый трехмерный симулятор танка: вы разъезжали на своей машине и, глядя на события в перспективе от первого лица, планомерно отстреливали вражеские танчики и танкетки. По прошествии порядочного времени, Activision объявила о реанимировании Battlezone для платформы PC. Радости заокеанских геймеров не было предела — старожилы отчаянно ностальгировали, а молодежь предвкушала проверенный временем хит, воплощенный в новых технологиях. Но Activision были не совсем искренни. Вместо того, чтобы просто переделать графику, они переделали всю игровую концепцию. Легко догадаться, что получилась совершенно новая игра. В связи с тем, что мы не предавались электронным забавам двадцатилетней давности, нам, наверное, имеет смысл не оглядываться на первую Battlezone и вообще не проводить с ней никаких сравнений, а вести разговор именно о новой игре. Договорились?

Как это делается

Итак, что же мы получили в лице Battlezone? Прежде всего, танк. Или истребитель. Или робот. Словом, неважно какую конкретно, но боевую единицу —

вы можете в любой момент времени пересесть в любой понравившийся юнит, хоть в турель. Вы сидите внутри, в кабине, и смотрите на мир глазами механика-водителя или пилота. Управляется ваш экипаж дуэтом клавиатуры и мыши, как в Heavy Gear или, что гораздо сподручнее, джойстиком. Дело в том, что почти все юниты, за исключением шагающих роботов, располагают антигравитационной подушкой. Поэтому контролировать поездки по чужим планетам лучше всего джойстиком. Но помимо этого от вас ожидается руководство подчиненными, ведь вы — полевой командир. По рангу вам доступны полевые заводы, перерабатывающие биометалл в военную технику и, собственно, сама военная техника. В кабине любого юнита есть все необходимое для обеспечения полноценного управления всей вашей колонией или армией. Да-да, прямо оттуда, прямо из кабины. Но если вы уже отыграли в Uprising, то забудьте о его неловкой системе как о ночном кошмаре. Если же вышеупомянутая игра прошла мимо вашего внимания, то познакомьтесь с новым способом руководства армией, способом оригинальным, но требующим определенного навыка. Интерфейс в Battlezone занимает архиважное значение, поскольку не разобравшийся в нем обречен на погибель.

Попробую приблизительно набросать то, с чем вам придется столкнуться (при первом прочтении это можно смело пропустить). В левом нижнем углу экрана, впрочем, месторасположение можно изменить, вы наблюдаете трехмерную карту местности. Точнее говоря, это даже не карта, а скорее план высот. На нем условными значками изображено все ваше воинство. Чуть выше этого плана находится командный интерфейс, выводящий список доступной техники. Своеобразное меню с большой степенью вложенных команд. За каждой его клавишей, а это цифровой ряд, закреплен соответствующий вид боевых единиц. Например: на "единичке" висят наступательные юниты — танки, истребители и прочие, за "двойкой" числятся оборонительные башни, "тройка" отвечает за местные харвестеры и так далее. Легко догадаться, как происходит непосредственное управление. Вы тыкаете в желаемый раздел, например наступательный. Там вам предлагается список всех юнитов, за каждым из которых закреплен свой номер. Выбрав нужный номер, вы, в свою очередь, получаете доступ к списку всех возможных для данного вида техники команд. В данном случае, для наступательных юнитов доступны приказы типа "следуй за мной", "свободная охота", "оборона определенного объекта" или "атака по таким-то координатам".

Для облегчения ориентации командующего применяется специальная линия, которая постоянно курсирует между выбранным юнитом и его расположением на карте. Это "умный курсор", самостоятельно выстраивающий свое поведение в зависимости от ваших действий. Иными словами, вашей мышке он не подчиняется, а подстраивается под происходящие события. Эта же линия-указка, присутствует и на главном экране, где вы видите все происходящие в радиусе прямой видимости события, и автоматически наводится на ближайший юнит. Таким образом, зеленая указка тянется от командного меню и показывает на выбранный юнит, во-первых, на основном экране; во-вторых, указывает его местонахождение на карте. Но есть и обратный способ выбора юнита: достаточно вам сориентировать свой танк так, чтобы зеленый курсор-указка остановился на желаемом юните. Тогда командный интерфейс сам услужливо переключится на самую важную для данного юнита команду. Нажимаете "пробел" — и готово, приказ отдан. Этот способ чем-то аналогичен прямому кликанию мышкой на приглянувшийся танк, но для этого требуется как минимум визуальный контакт, плюс некоторое время на соображение "умному курсору".

Этот же командный интерфейс обеспечивает командование и слаженное с остальными юнитами действие. Можно увлечь подчиненных за свой машиной, они попытаются организовать некое подобие колонны. Можно по очереди указывать каждому юниту атаковать конкретную цель. А можно организовать активную оборону периметра. Поставленные в охрану подопечные отлично справляются с патрулированием обьекта и пресекают всякие попытки врага на этот объект покуситься. В общем, вы и ваши юниты действуют как бы командой, что, несмотря на нижеприводимые проблемы, оставляет приятное чувство.

Что можно сказать по поводу вышеописанной системы управления? Она, конечно, довольно мощная и гибкая. Но и столь же громоздкая. Для быстрого доступа к удаленному юниту требуется сменить два-три экрана на командном интерфейсе, а потом долго сверяться с трехмерной картой — тот ли это вы выбрали юнит, который так нужен в данную секунду. Это, честное слово, не совсем удобно. Первое время по привычке хочется управлять старой доброй мышкой — point&click. Хотя, могло быть и хуже.



Scavenger, сборщики ресурсов, очень трудолюбивы, но очень глупы. Следите за ними и охраняйте их.

Загнанных лошадей пристреливают

Буквально два слова по поводу смены текущего командного юнита и возможных последствий. Если случилась беда, и ваш любимый танк или истребитель оказался уничтоженным, вы автоматически катапультируетесь. И остаетесь на своих двоих. После этого надо бежать. Куда-нибудь, и без оглядки — лишь бы подальше от поля боя. Быстро. Хотя в вашем распоряжении остается личное оружие, боец из вас никакой — против танка врага вы слишком маленький и мягкий.

Как уже упоминалось, командирским словом вы можете "попросить" пилота любого подчиненного вам танка или истребителя и самому занять его место. В случае катапультирования это единственно правильный способ продолжить миссию. А вот если на пересадку с танка в, допустим, харвестер вас подначило простое любопытство, то имейте ввиду следующее. Освобожденный от воинской повинности пилот радостно побежит в направлении родной базы, где таинственным образом исчезнет. Все бы хорошо, но покинутое вами средство передвижения так и останется стоять памятником собственной бесхозности. Лишнего водителя на него не найдется, по крайней мере если у вас нет пилотских казарм, а вселиться обратно нельзя — заброшенный юнит не подчиняется никаким приказам. Это нехорошо.

То же самое происходит когда вы остались безлошадным, то есть при катапультировании из командной машины. Требуя немедленного спасения от подчиненных, можно запросто остаться без армии. Дело в том, что немедленно вас может подобрать только близкорасположенный юнит — его водитель бодро



■ **Космический транспорт инопланетян Fury — источник и причина бедствий человечества.**

катапультируется и отправляется по одному ему известным делам. А далее вы должны отыскать этот юнит и залезть в него. А в горячке боя иногда забываешь какому конкретно танку ты дал приказ тебя спасти — третьему или восьмому. А может, и шестому. В итоге, все три танка остаются без управления и торчат на боевом поле как укор командирской забывчивости. Смешно и то, что при достаточном удалении от родной базы вы требуете немедленного спасения от какой-нибудь машины и при этом нет гарантии, что именно она была занята чем-то очень важным, например, обороной или охраной. Пока посмотришь на "умный курсор" и проследишь месторасположение облюбованного для пересадки экипажа на трехмерной карте, пока то, пока се — запросто и убить могут. Не выписывать же на бумажку отобранные для особых заданий юниты?

Смех смехом, а командное меню действительно не дает никакого представления о том, чем конкретно занят и куда в данный момент движется данный питомец — можно только узнать по рапорту то, что он, питомец, "туда" еще не приехал. А куда туда?

Кстати, ездят юниты очень своеобразно. Несмотря на то, что они даже и не ездят, а летают, передвижения происходят отнюдь не по кратчайшему пути — не по прямой. Отслеживая порой по карте как, например, танк едет в указанное место, просто удивляешься его топографическому маразму. Выписывает кренделя, крюки и объезжает пригорки, забывая про возможность менять высоту полета, выбирают самый окольный путь. В общем, есть ненулевая вероятность того, что юниты просто не поспеют в нужное время в нужное место.

Ваше политическое кредо?

Перейдем к самому интересному в Battlezone — к геополитической обстановке. Прежде всего необходимо определить чьи интересы вам более близки — любознательных и гуманных американцев, либо воинственных и коварных Советов. Выбрав одну из воюющих сторон, соответственно американскую NSDA или советскую CCA, вы определяете ход дальнейшей игры. Дело в том, что в Battlezone нет кампании за каждую из сторон как таковой. Тренировочные миссии плавно перетекают в американскую кампанию, по сути тренировка уже есть часть сценария. Вы прибываете на американскую лунную базу Орлиное Гнездо. Буквально через две-три миссии становится известно о прибытии на Луну коммунистов. Советы немедленно начинают полномасштабное наступление, в результате которого американцы вынуждены эвакуировать базу и переселиться на Марс. Тут начинается первая миссия за NSDA. Но и на Марсе окаянные Советы всюду суют свой нос. Дальше, как вы понимаете, игра идет по накатанной схеме линейных миссий. Вынужденное переселение на Марс сменяется переездом на Венеру, где в полной мере открываются чудеса инопланетной технологии, затем вас ждет Титан и Европа. По ходу сюжета вы узнаете, что за таинственным биометаллом стоит не менее таинственная инопланетная цивилизация Furies. С помощью своего супер-оружия инопланетчики уже умудрились разрушить собственный мир, а теперь готовятся к завоеванию новых планет, среди которых, естественно, и сама Земля. Американцы и, к счастью, Советы осознают нависшую над человечеством угрозу и уже объединенными усилиями пытаются остановить зарвавшегося агрессора. Так что, американская кампания плавно перетекает в союзнический альянс против инопланетян, куда более опасных противников, чем CCA. В последней миссии требуется уничтожить транспортник, являющийся косвенным источником силы Furies, и получить лавры спасителя человечества.

Выбрав CCA, вы, прежде всего, подписываетесь под куда большую ответственность. Миссий меньше, всего восемь, но есть существенные отличия. Во первых, юниты Советов не столь разнообразны, как у американцев, зато куда как мощнее и бронированнее. Но и медленнее. Одним словом, противоборствующие стороны имеют серьезные различия военной техники, что требует соответствующих навыков. Во-вторых, задания и миссии русских командиров намного сложнее, они эквивалентны по сложности американским, встречающимся ближе к финалу игры. Первая миссия за Red Brigades, скажем, требует не только умения быстро наладить производство конкретных юнитов, но и организовать их слаженное взаимодействие. Понадобится и четкое умение пользоваться навигационными буями, что в сумме невероятно трудно, особенно с непривычки.

Кампания за Советы не столь драматична и оригинальна. Но самое главное — в ней нет главного героя. Вы, некий советский товарищ, методично бьете американцев и основываете производство все более продвинутой техники. В качестве примера можно привести Golem'ов. Это шагающие роботы типа Walker, подготовка производства которых занимает несколько миссий подряд. Получив доступ к Golem, требуется показать NSDA где зимуют русские раки — и все, вроде как бы и победа. Единственный стимул играть за краснозвездных — ответственность за Матушку Россию (Mother Russia — хорошо хоть на бортах советских танков нет надписей типа "Наздровье"). Кстати, послушав речь советских пилотов, вы непременно сделаете вывод о том, что произношение их коллег из Red Alert было чистым оксфордским. Battlezone представляет великолепно сымитированный русский акцент ломанной английской речи. Браво, кажется, что пилоты действительно наши соотечественники.

Экономика войны

Политически определившись, приступаем к войне. Однако для долгосрочных и, главное, успешных боевых действий требуется крепкий тыл и хорошая материально-техническая часть. Надо строить базу и закладывать производство техники. Для этой цели вам вверяется Recycler. Это довольно громоздкое летающее сооружение и является перерабатывающей биометалл фабрикой. Для своей работы, помимо биометалла, ей необходим источник энергии — гейзер. Обнаружив такой, вы даете приказ Рециклеру следовать к гейзеру, далее он сам разворачивается и готовится к воспроизведению армии. Хорошо так же обзавестись парой Scavenger — местных харвестеров, иначе биометалл так и не дойдет до Рециклера. Вот и все. Биометалл собирается, перерабатывается, и в зависимости от его количества вы сколачиваете базу и армию. Тот же Рециклер производит самые различные постройки. Тяжелую технику производят фактории, пилотов — казармы, и так далее. Все новоиспеченные Рециклером здания отвозятся вами на любое облюбованное заранее место, был бы там гейзер, где и закрепляются. Важным

звеном управления хозяйством являются подвижные турели. Подвижные в смысле того, что сами перемещаются в требуемое место, где и закрепляются, а после отражения атаки их можно передислоцировать в новое место. Позже по ходу игры появляется новый юнит — Constructor. Он так же умеет строить здания, но эти постройки стационарны и в случае заварушки переехать на новое место не могут.

Не следует забывать про такой аспект, как снабжение юнитов. Для этой цели приспособлен Арсенал, который катапультирует удаленным от базы юнитам боеприпасы и чинящие бонусы. Кстати, было сюрпризом обнаружить систему боезапаса в том виде, в каком она реализована в Battlezone. А реализована она так: для всех видов оружия, а их как минимум три у каждого юнита, используется один и тот же вид боеприпаса — некое ammo. Для жанра action это было несколько неприятной неожиданностью, так как это самое ammo расходуется на удивление быстро. Но главное не в этом: более сильное оружие пожирает боезапас просто-таки в невероятных количествах, вот что страшно. Таким образом, несколькими залпами из мощного оружия можно оставить себя совершенно беззащитным прямо во время жаркого боя, когда надо хоть как-то отстреливаться. В этой ситуации требуется заказать у Рециклера или Арсенала дополнительную порцию ammo. Если, конечно, хватит времени отдать соответствующие команды. Вот, вроде, и все основы Battlezone.

Кампания

Как было указано выше, кампания для разных сторон протекает по-разному. Американцы кочуют с планеты на планету, расследуют тайны биометалла и изучают инопланетные технологии. Советы начинают кампанию уже имея доступ к супер-оружию и прочим инопланетным технологиям. Так что, миссии будут совершенно различными. Цели миссии, во всяком случае, действительно разнообразны. Но после выполнения основных заданий, нередко получаете дополнительное, но обязательное "уничтожить всех и вся".

Сами стычки протекают на удивление жестко. AI врагов очень неплох. Они быстро стрейфятся, отлично стреляют, нападают нахально и группами и, как правило, первым делом уничтожают самую легкоуязвимую, но важную цель. Будь то здание или харвестер. Атаки на вашу базу происходят с удивительной периодичностью, времени расслабиться почти нет, успеть бы произвести пару новых турелей. За одной волной нападающих следует другая, причем удары наносятся с различных сторон, а понеся тяжелые потери, враги даже пытаются отступить. Важность освоения командного меню до полного автоматизма ставится во главу угла, иначе вас выносят к пятой-шестой миссии. Кто не сумел — тот проиграл.

И, тем не менее, богатство заданий и тот интерес, который разжигает в вас процесс их выполнения, интрига Battlezone, заслуживают самых лестных отзывов. Давно, очень давно, не появлялись такие игры, в которые было бы интересно играть, а не любоваться на красивую графику или иные технологические чудеса. В данном случае, мы имеем дело с игрой, требующей не только определенной сноровки и ловкого кручения джойстика, но и хотя бы зачатков стратегического мышления.



Смерть коммуниста. Красивая и нарядная.

Если что-то планировать, то быстро

Уж если мы завели разговор о стратегии (той, что реал-тайм), то здесь самый большой прокол BZ — в отсутствии стратегического командования. Уж если вносить в действие стратегический элемент, то, наверное, воплощать его следовало в привычной форме. А Battlezone есть стратегия без стратегии. Парадокс? Отнюдь, ведь при всем богатстве планово-хозяйственных и тактических мероприятиях нет одной простой вещи — point&click. Нет возможности вознестись на высоту нескольких десятков метров над полем боя и оттуда мышой руководить войсками: тыкнул в танк, тыкнул куда ему ехать, в кого стрелять — сверху-то оно куда как удобнее. Такой вариант ведения боевых действий планируется реализовать в Golgotha, где вид из кабины танка переключается на вид сверху. А вот в BZ вы крепко привязаны к своему танку, видите мир и осуществляете управление юнитами исключительно из его кабины, полагаясь только на радар и спутниковую картинку, что далеко не всегда удобно, а главное, требует от любителя жанра RTS долгого привыкания. Ни одному юниту нельзя приказать двигаться по карте в таком-то направлении. Есть только навигационные точки или же извольте сами провожать юниты и тыкать их носом в каждом конкретном случае. Это не есть изящно. Стратегам будет ой как непривычно взирать на мир в нетрадиционной для них, "нестратегической" манере. А вот если бы она была, эта традиционная манера, вопроса о жанровой принадлежности вообще не стояло бы. Ну почему, почему авторы из Activision поленились его сделать в той или иной форме? Вот только не надо вспоминать про вид со спутника — satellite view. Если кому-то эта сетчатая карта чудится тенью C&C, то и играйте себе в нее на здоровье. Если, конечно, сумеете там хоть что-нибудь разглядеть и правильно сориентироваться. И уж рассуждать так, то получается, что Duke Nukem 3D есть ни что иное, как клон какого-нибудь Jagged Alliance — ведь по нажатию клавиши Tab игра превращается в стратегию.

В Battlezone можно говорить только о стратегическом мышлении. Скажем, при планировании атаки хорошо бы разместить по пути ammo и чинящие бонусы. Тогда для ремонта и заправки вам не потребуется отступать до базы.

Подводя итог, хочется сказать вот что: без вида на поле боя сверху никакую стратегию в BZ просто не разглядеть. В прямом и переносном смыслах. А может, нет смысла в этом нашем отыскивании стратегической иголки в стоге action, лишь для того, чтобы, вытащив ее, радостно сказать: теперь-то вы верите, что BZ действительно похожа на RTS? Просто обо всех стратегических наклонностях, которые приписывают и будут приписывать Battlezone, можно говорить только со словами «с большой натяжкой». А если эту «большую натяжку» обозвать более благозвучным выражением, то оно будет звучать так: «action с элементами стратегии». Что ж, на этой формулировке, видимо, и придется остановиться, обозначив игру как "интеллектуальный action", чему и посвящен раздел под названием

Интеллектуальное действо

Еще раз хочу подчеркнуть — никакой это не "C&C или Total Annihilation с возможностью вселиться в любой юнит". Нет, нет и еще раз нет. Это прежде всего action или симулятор, но с некоторы-



■ Танк, штурмовик, истребитель — все как на параде. Выбирайте любой.



■ Эк его разнесло. Будет знать, что такое RAVE GUN!

ми элементами экономики. Ровно настолько, насколько распределение средств на производство различных видов техники можно назвать стратегией. То есть для успешного ведения боевых действий вам желательно обзавестись военной техникой, да поболее, да покруче. А для этого и требуется перерабатывать геотермальную энергию, собирать обломки и тратить их на производство юнитов, в нашем случае — ведомых или помощников. Но эти экономико-производственные мероприятия не суть главное, они как бы побочны. Хотя игра позиционируется издателем как RTS, что довольно нелепо, на деле это не совсем так. К примеру, любой менеджмент материальных ресурсов в том же MechWarrior 2: Mercenaries покажется по сравнению с BZ не то, чтобы настоящей стратегией, а целым экономическим симулятором. Слышу, как кто-то робко лопочет про тактические указания юнитам. Действительно, в игре есть возможность озадачить каждый юнит конкретным делом и даже косвенно управлять им. Но степень эта не больше, чем, скажем, командование ведомыми в Wing Commander. Так что, говорить о том, что в Battlezone можно *стратегически* что-то спланировать не приходиться. И потом, стратег – это не тот, кто с криком «ура!» ведет солдат в атаку, а тот, кто в штабе над картой эту атаку планирует.

А в BZ вы — полевой командир. Тот, который на белом коне, с шашкой наголо. Умение думать и планировать не входит в ваши прямые обязанности, важно проявлять лишь солдатскую смекалку. Игровой цикл предельно прост. Гейзер–Рециклер–фактория–юниты–бой. И если вы достаточно круты как танкист или, например, летчик, то вообще можно обойтись без всей этой чепухи. В этом случае требуется всего-ничего: достаточно на своем танке сразу поспевать в два-три совершенно различных места и там одновременно сражаться с пятью-шестью противниками. Если справитесь — честь вам и хвала. Ну а если такой вариант не проходит, а он не пройдет в девяносто девяти процентах, то следует заниматься благоустройством базы и налаживанием производства себе подобной техники. Разворачиваете Рециклер, фабрику-факторию, штампуете турели (обильно утыкивайте ими периметр, не скупитесь), после чего можно смело лично возглавить ответные вылазки или контратаки. А затем наступает очередь производства танков — потихоньку готовите крупномасштабный рейд в тыл врага. Ну, не мне же вас учить, как следует побеждать компьютер, не так ли? Что-то сделали — и в бой. Бонусик подобрали — в бой. Отдали какое-нибудь распоряжение — и снова в бой. Минимум руководства и менеджмента, только бой и еще раз бой. Непрерывный и довольно жесткий. Покой только снится. Впрочем, что может быть желаннее для любителя action?

Приятное дополнение

Графика довольно хороша. Она базируется на подвергшимся кардинальным изменениям движке Interstate'76. Но ничего общего между этими играми заметить нельзя. Во-первых, отличные текстуры. Те, что для ландшафта создают реальное впечатление инопланетного рельефа со всеми его кратерами, камушками и прочими мелочами. Во-вторых, приятные модели военной техники. Они очень оригинальные и качественные, по проработке готовы поспорить с Heavy Gear. Есть и интересные мелочи: у истребителей, например, двигаются рули высоты. Программно реализовано большинство эффектов — дым, блики от солнца и тому подобные. Так почему же "довольно" хороша?

Потому, что без 3D карты скорость вывода графики довольно сильно хромает. С акселератором все становится на свои места, хотя спецэффектов он добавляет не особенно много. Цветной туман, размытые текстуры, красивые вспышки взрывов. Словом, графика Battlezone действительно интересна, хотя и не являет никаких чудес. Простое сравнение. Лучше, чем Heavy Gear. Но на уровень Wing Commander она явно не тянет.

Графическая реализация Battlezone отлично реализует оригинальную игровую концепцию, демонстрируя все то, что и не снилось тому же Uprising. С другой стороны, графика Battlezone несомненно привлечет к игре внимание абсолютно не интересующихся стратегиями людей. Тех самых, что избалованы WC или Starsiege.

* * *

Ну вот, мы добрались и до диагноза. Ортодоксальным стратегам Battlezone не рекомендуется, это не Armour Command, Dark Reign EP или что-то на них похожее. Здесь, знаете ли, надо умело двигать джойстиком. И активно стрелять. Остальным: Uprising выбрасывается на свалку истории, его место торжественно и по праву занимает Battlezone. Для тех, кто по каким-то причинам не попал в вышеуказанные категории, Battlezone рекомендуется не менее горячо. Все, кто жалуют Heavy Gear, Inerstate'76, Descent и им подобные игры несомненно придут в восторг от Battlezone. Действие еще более динамичное и жесткое. Но с легким налетом интеллекта. Почти идеальный шедевр. И уж если по каким-то причинам Battlezone не покажется вам революционным прорывом на почве играбельности, то уж Игрой Месяца она будет точно.

Александр Ланда
Александр Сидоровский

Игровой интерес	●●●●●●●●●○
Графика	●●●●●●●●●○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Оригинальность	●●●●●●●●●○
Рейтинг	8.8

Время освоения: от 1 до 2 часов
Сложность: средняя
Знание английского: желательно

Astro 3D

Жанр Аркада
Издатель Jarrod Davis Software
Разработчик Xtreme Games LLC
Системные требования Pentium 75, 6 Mb RAM
Multiplayer n/a
DOS

Существует множество игр... Одни являются сверх достижением компьютерной мысли, демонстрирующие всему миру новейшие технологии 3D рендеринга. Другие выезжают за счет новаторских идей. Есть и те, что нагло эксплуатируют одну и ту же идею, и живут в лучах славы своих более счастливых собратев. А есть просто игры... Без идеи, с примитивной графикой и бездарным звуком...

Если будущее, то мрачное

Оказывается, в самом начале 21-го столетия планета Земля учредила грандиозный альянс с близлежащей звездной системой — Земной Альянс. Следующие 100 лет были годами небывалого процветания планеты. Но система убила себя изнутри - межпартийные стычки переросли в жестокую и кровопролитную войну — Земной Альянс распался.

■ **Я подбит. Обратите внимание на смену цвета внешнего фона - великолепный спецэффект.**

Минул десяток лет, и воюющие стороны наконец осознали порочность междоусобной вражды. На основании этого был заключен мир. Земной Альянс начал постепенное строительство и восстановление былого величия, утерянного за годы сражений. Но неожиданно на пути этих действий встала серьезная проблема. Война пагубно отразилась на околопланетном пространстве: останки космических кораблей, астероиды, неразорвавшиеся мины, токсичные отходы и бесконтрольный сброс мусора образовали своего рода астероидный пояс, который перекрыл основные торгово-транспортные пути. Над дальнейшим развитием Земного Альянса зависла серьезная угроза.

Вы выступаете в роли Сэда Фрэнсэрда, космического мусорщика. Правительство Альянса, узнав о суперсовременном оружии вашего кораблика, нанимает вас для очистки путей сообщения от мусора. Но, приступив к работе, вы обнаруживаете, что дело предстоит иметь не только с астероидами и обломками...

Астероидный пояс хранит в себе великое множество тайн. Уже во время первого вылета ваш герой сталкивается с неопознанными и безусловно враждебными космическими объектами.

А теперь — по сути

Несмотря на столь глубокомысленный и полный драматизма сценарий, суть игры проста до безобразия. Носясь на некоем космическом аппарате в открытом пространстве, вы должны отстреливать беспорядочно порхающий вокруг мусор. Последний может быть как пассивным, например, астероиды и мины, так и "недовольным" вашим присутствием. "Недовольным" мусором являются разнообразные вражеские корабли, активно пострелевающие в вашу посудину. Для упрощения отстрела всего этого хлама корабль Сэда оснащен защитой и самым различным вооружением, постепенно совершенствующимся по ходу дела. Кроме того, некий добрый дядя щедрой рукой разбросал в космосе разные бонусы, подбирая которые, вы пополняете запасы щитов и боеприпасов.

Схема прохождения игры удивительно проста. Всего есть двенадцать миссий. Чтобы пройти тот или иной уровень, необходимо уничтожить заранее известное число астероидов, мин и других летающих объектов. По завершении сего благого дела, вы получаете починить и несколько подновернуть свой корабль, после чего процесс повторяется.

Чудо двадцатого века

Теперь поговорим о технической реализации сего, с позволения сказать, шедевра. На дворе стоит 1998 год, а в игре архаичная VGA графика с удивительно стандартным набором спецэффектов. Интерфейс без поддержки "мыши" (она начинает работать только непосредственно во время задания). И это далеко не все "достоинства" Astro 3D. Плоские спрайты своими гигантскими пикселями навевают тягостные воспоминания пятилетней давности. А звук... PC speaker



■ **Вот он ты какой, представитель неземной цивилизации**

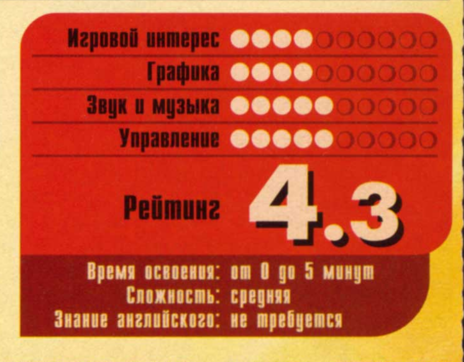
вернулся! Правда, звучит он теперь из уст вашей аудиокарты, ну да это неважно.

Игровой интерес так же вызывает большое сомнение. Бесконечное и абсолютно хаотичное движение сквозь поток каких-то убого нарисованных, беснующихся квадратиков. Непрерывно вновь и вновь повторяющиеся, абсолютно похожие друг на друга миссии. Все это вряд ли может привлечь внимание даже самого непредвзятого и неприхотливого игрока. Разве что хронические фанаты аркад получат от Astro 3d весьма сомнительное удовольствие.

Nuno



■ **Трудна работа космического мусорщика, но что не сделаешь ради зеленого шарика Земли.**



KNUDDE

WORLD SPORTS TOURNAMENT

Жанр	Аркада
Издатель	Euphoria Multimedia Productions
Разработчик	Jade Interactive Entertaiment
Системные требования	486DX2–66, 8 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 75, 16 Mb RAM
Multiplayer	два игрока
	Windows 95

Уважаемые игроки, позвольте задать вам один вопрос. Не являетесь ли вы поклонниками серьезных спортивных симуляторов? Тех самых, которые требуют к себе повышенного внимания, где надо проводить долгие часы в согбенной позе перед монитором, тщательно закладывая мячи, филигранно вписываясь в повороты, с ювелирной точностью посылая шайбы в промежуток между двух штанг, затянутый сеткой, или целиком посвящая себя иным аналогичным почтенным занятиям? И замечательно, если являетесь. Тем приятнее вам будет взглянуть на неподражаемый Knudde, в котором спорт превращен (я подчеркиваю — превращен!) в самую замечательную комедию из тех, что мне доводилось запускать на компьютере за последний год.

Герои игры — маленькие пузатые существа белого окраса, по форме и пропорциям напоминающие куриное яйцо. Как и у нас с вами, у них имеются в наличии две ноги, две руки и голова. Все, как один, knudde'ры являются поклонниками различного рода спортивных состязаний. У некоторых любовь к спорту доходит до того, что они сами решаются поучаствовать в борьбе за первые места и медали. С их стороны это полное безумие — ввязаться в какие-то там соревнования, да еще когда ими управляют полные неумехи из странного мира по ту сторону экрана! По милости последних единственными наградами knudde'ров в этих соревнованиях станут синяки и шишки, набитые во время спортивных перипетий. Но knudde'ры — народ упорный. Несмотря ни на что, они желают посоревноваться с себе подобными. Ну что ж — пусть сбудется их желание!

Разработчики игры предоставляют нам возможность погонять knudde'ров в невероятном количестве самых разнообразных спортивных схватках. Прямо глаза разбегаются, а у старых фанатов спортивных игрушек даже начинают мелко трястись руки (проверенный факт!). Тут вам и велогонки, и прыжки с трамплина, и сноубординг, и плавание по быстрым речкам на надувных лодках, и водные лыжи, и гонки Formula 13 (очень символичное число — мало кто целым и невредимым добирается до финиша), и метание копья, и прыжки в длину с разбега — всего и не упомнишь. В любом соревновании на Single Player вашими соперниками будут три яйцеобразных knudder'а. Конечно же, над соперниками можно всячески издеваться — сбивать их кулаками с велосипеда, сталкивать с лыж, таранить во время гонок. Но и они в долгу не останутся, уж поверьте! Вернут все тумаки с лихвой, и даже взаймы дадут.

Катание по кольцевым трассам (гонки) или, допустим, спуск с горы (сноубординг) сопровождаются сбором бонусов, раскиданных по трассе. Бонусы могут подремонтировать машину (на одном оставшемся переднем колесе она, знаете ли, плохо ездит), придать ей кратковременное ускорение, подзаправить топлива в двигатель, в общем, всячески облегчить путь к победе.

Некоторые соревнования происходят в городах, другие — на водных трассах, третьи, понятное дело, в горах.

■ Активно накручивающих педали конкурентов полезно время от времени награждать хорошим тумаком, дабы они не слишком активно рвались поперед батьки к финишу.

■ Разработчики самым серьезным образом подошли к вопросам игрового реализма — на трассе гонок Formula 13 размещен настоящий pitstop с командой техобслуживания.

■ Исполненный надежд knudde'ер с разбегу прыгает на шест, но...



■ ... судьба, как видно, определила по-иному.

Большая часть трасс битком набита разряженными во что попало болельщиками. Они свистят, кричат, всячески подпрыгивают и дергаются, охваченные спортивных азартом. В группах поддержки были замечены даже коровы, методично пережевывающие сено, и собаки, скачущие от нетерпения на одном месте.

Игра напичкана массой приколов. Тех же собак можно при желании немножко подавить колесами своей Формулы 13. И что вы думаете, на месте раздавленной собаки остается кровавое пятно a-la Carmageddon? Ничуть не бывало — псина просто взрывается веселым огоньком. А как вы полагаете, удастся ли вам хоть раз удачно прыгнуть с трамплина? Не знаю, не знаю. Но совершенно точно могу сказать, что первые попытки закончатся скатыванием вас в снежный ком после лихого полета с высоты в раскорячку или плашмя (это уж как получится). Прыжки же в длину (с шестом), например, происходят над грязной и очень глубокой лужей. И ваши шансы достигнуть в прыжке противоположного берега ничтожно, прямо-таки возмутительно малы! Кроме того, при каждом неудачной попытке болельщики будут злодейски освистывать вашу персону, разве только не кидаясь гнилыми помидорами.

Мировой Чемпионат Knudde'ров великолепно озвучен. Кроме упоминавшихся уже воплей болельщиков, вы услышите еще кучу всяких забавных звуков. А также сможете насладиться превосходной музыкой, которая постоянно меняется в зависимости от выбранного вида спорта. В экстремальном сноубординге вас будет сопровождать динамичный тяжелый рок, а во время велосипедных баталий в городе заиграет легкая попсовая мелодия.

В подобной игре графика — не самое главное. Видимо, так посчитали и разработчики, и поэтому сделали все в 256 цветах и разрешении 320x200. На зато где вы сейчас встретите игру, которая не тормозила бы на DX2-66?! В общем, даже подобную графику нельзя поставить игре в недостаток — уж больно потешно нарисовано.

В заключение скажем пару слов о multiplayer. Каков же здесь multiplayer — куда там Думу и Квейку с их растекающейся кровью и разлетающимися по сторонам внутренностями! Гораздо приятнее свирепо надругаться над рядом сидящим товарищем, влепив ему кулаком в ухо, да так, чтобы заехал на своем велосипеде в ближайший столб. Или лихо обставить его по очкам на прыжках с трамплина, навсегда заняв позицию в страничке High Scores.

Knudde обладает не бесконечной играбельностью. Рано или поздно игра вам надоест, но — скорее поздно, чем рано. Как же мало таких юморных игр в настоящее время! Побудьте немного knudde'рами, господа!

Олег Полянский aka Doctor

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●○○○○○
Звук и музыка	●●●●●●●●○○
Управление	●●●●●●●●○○

Рейтинг 6.8

Время освоения: 5 минут
Сложность: средняя
Знание немецкого: не требуется

Genocide

Жанр Arcade
Издатель Kaos Kontrol
Разработчик Kaos Kontrol
Системные требования Pentium 90, 16 Mb RAM
Multiplayer n/a
Windows 95

В 1996 году появилась занимательная аркада под названием Abuse. Игроки, управляя неким роботом, бегали, прыгали и стреляли во врагов. Использовались одновременно мышь и клавиатура, что, в общем-то, не очень характерно для аркад. Так вот, рассматриваемую в этом обзоре Genocide можно позиционировать как Abuse-клон. Причем, несмотря на разделяющий обе игры временной интервал, они весьма родственны по техническому исполнению (надо заметить, достаточно прискорбное родство).

В черном-черном городе...

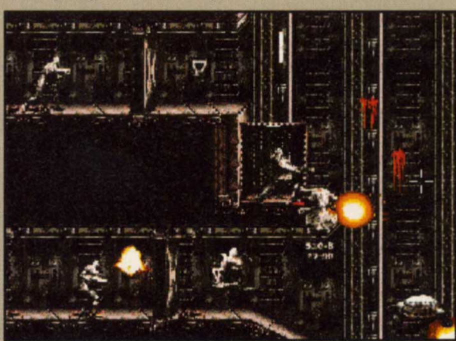
Здесь все как в Abuse. Или почти все. Такой же боевик. Вид строго сбоку. Опять управляете роботом. Впрочем, может, это и киборг — уж очень на человека похож. Управляться с ним требуется с помощью клавиатуры, мышью же осуществляется наведение прицела. Прицеливаться предстоит из трех разных пушек, стреляющих то плазмой, а то и гвоздями — смотря что имеется в наличии. Правда, эти два типа снарядов ничем особым, помимо названия и внешнего вида, не отличаются. Хотя нет, есть еще разница в мощности! Скажем, такой-то монстр убивается шестью пулями, либо пятью гвоздями. Потрясающе. Кроме того, на старших уровнях есть шанс отыскать Rocket Launcher вместе с ракетами. Эти, понятно, посерьезней гвоздей будут, но — их количество всегда удручающе невелико.

Монстры. Их никак не назовешь плюсом игры. Во-первых, их мало. Во-вторых, подавляющее большинство противников — тоже киборги. И выглядят они соответственно, то есть — однообразно. Одному приставят длинные руки с молотом на конце, у другого оттяпают ноги и прикажут летать, третьему приделают вместо верхней конечности циркулярную пилу, четвертого вооружат ракетницей — и монстропарк готов.



■ Слева — наш главный герой, справа — монстр. Не слишком отличаются, не находите?

Процесс истребления киборгов характеризуется одной любопытной особенностью. Когда в монстра стреляешь, он падает. Но потом поднимается и, понятно, снова падает. И так раз несколько. То есть, если ты начинаешь шмалять по какой-нибудь неваляшке, она почему-то лишается возможности производить какие-либо ответные действия. Она не отступает, не ведет ответный огонь, она делает только одно. Падает. Мало того. Даже в то время, когда ты и не думаешь стрелять в монстров, эти умники развлекаются вполне самостоятельно. Скажем, ты стоишь перед закрытой дверью. По ту сторону — два киборга. И вот, тот, который

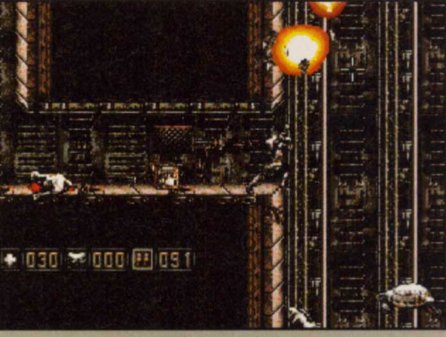


■ В Genocide широко эксплуатируется система лифтов, доставляющих персонаж "куда надо без шума и пыли"

находится дальше, начинает лупить в того, который ближе. А последний наяривает из автомата по двери, очевидно, полагая, что попадает в тебя. Но полагает недолго, поскольку вскоре бывает убиваем стоящим сзади соплеменником. Таким образом, говорить о наличии хотя бы самого ничтожного AI просто не приходится. Впрочем, для аркад подобная ситуация вовсе не редкость. Скорее, устоявшаяся традиция.

По части архитектуры уровней разработчики тоже подкачали. Впечатление такое, что каждый этап представляет из себя один большой коридор. Горизонтальный, наклонный или даже вертикальный — неважно. Часто попадаются лифты, редко — телепортаторы. Последние переносят персонажа на самое незначительное расстояние. Пройдя вперед/назад на пару экранов, можно снова увидеть исходный телепортатор.

Но все это не главное. Все это уже тысячу раз было, и все это можно стерпеть. Самая соль Геноцида заключена в дизайне. Оригинальном таком дизайне. Не известно по каким причинам, но разработчики предпочитают черный цвет всем остальным. Игра буквально закрашена, замазана, залита, черным цветом. Черные текстуры, черные спрайты, черные фоны. Для пущего разнообразия применено несколько градаций яркости. И очень редко попадаются вкрапления красного. А иногда, чтоб жизнь медом не казалась, внезапно выключается свет. Его, света, и так днем с огнем не сыщешь (во, скаламбурил), глаза вроде уже привыкли к темноте, но тут примерно процентов так на 50 падает яркость. И «свет» не заработает, пока не достигнешь определенной точки уровня. Вот и блуждай себе на ощупь, и порть себе зрение, которое и так уже не в лучшем состоянии.



■ Такими вот двухцветными взрывами представлен один из нескольких спецэффектов, присутствующих в игре. М-да...

Да, протекает Genocide с максимальным разрешением 320x240. На основе спрайтовой графики. При практически полном отсутствии того, что можно было бы назвать спецэффектами. Грустно, что и говорить...

Что любопытно, в Genocide реализована консоль, наподобие консоли Quake.

Однако, в свете всего вышесказанного, становится ясно, что компания разработчиков Kaos Kontrol попросту учинила тотальный геноцид. Как себе, так и тем несчастным, кои предпримут заранее обреченную на неудачу (уж поверьте :-( ) попытку прорваться сквозь тьму их детища.

Олег Полянский aka Doctor



На сопках Манчжурии

— Это что за аркада?
— Это не аркада, — сквозь зубы с остервенением цедит человек за компьютером, — это...

Жанр	Arcade
Издатель	ДОКА
Разработчик	Noch Software
Системные требования	Pentium 75, 8 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Multiplayer	n/a
	Windows 95

Это, конечно, аркада. Но с претензией. На... квест. Сразу предупреждаю, чтобы оценить это детище *американских* разработчиков, вам, мягко говоря, нужно запастись терпением. Итак, по порядку.

193.. год. У вождя народов забот хоть отбавляй, а тут еще и на границе с Манчжурией тучи ходят хмуро, и вихри враждебные их собирают. Что задумали коварные самураи? Как выкрасть план наступления манчжурских милитаристов, ведь все резиденты советской разведки провалились. Вот и не спит Генсек. Не спит и гениальный советский инженер Чалый-Прелудский из 21-го отдела НКВД. Шутка ли: на него возложен тяжкий груз доверия самого тов. Сталина. Оправдает ли надежды его чудо-изобретение, сможет ли оно перенести вопреки природе вещей и пограничным кордонам человека в нужном партии направлении? Адская машина разложит бесстрашного разведчика буквально на атомы. Сложит ли обратно?

Итак, от политических интриг к героическим подвигам. Вы — курсант Исаев, мужественно прошедший через телепортатор инженера из НКВД (на экране вы видите то, что получилось на выходе из утробы нуль-Т: весьма печальное зрелище). Поначалу все выглядит как забавная аркада. Вы отстреливаетесь от японских врагов советского народа, таких как бронепчел Сяо Казяка, японского городового Лунь Вэньбао, заамурского казака Ермака Выпунько; общаетесь с немногочисленными добровольными агентами Коминтерна: с пионеркой Лю Сяо, с ведьмочкой-вонючкой Гу Вандынь. Но вдруг возникают проблемы: у вас, например, оказывается слишком мало воздуха, чтобы дышать под водой, и где его достать – непонятно. В какой-то момент вы осознаете, что нужно не только ловко прыгать, метко стрелять и быстро бегать (как в обычной аркаде), но и думать куда бегать и в кого стрелять. Причем последовательность этих действий оказывается временами весьма жесткой. Короче, игра местами очень линейна. И это раздражает. И даже больше (см. вступление).

Т.е. вы можете совершить необратимую ошибку, например, взять не "тот ключ", от которого вам не избавиться, и в результате – застрять намертво. Придется возвращаться к ранним save'ам. (Поэтому "мудрые" разработчики советуют save'иться перед входом в каждую дверь).

Но опыт показывает, что если вы посидите за этой игрой минут 40 минут, то оторваться от нее будет проблематично. После решения нескольких, на первый взгляд непреодолимых, проблем (например, у заводчика-фабриканта Кима вы узнаете, где можно разжиться воздухом), "играть становится легче, играть становится веселей".

Игра состоит из нескольких "мирков", которые придется неоднократно посетить для того, чтобы, в конце концов, проникнуть в Ставку Японскава Камандавания, где и хранится предмет вожделения тов. Джугашвили – план наступления отпетых милитаристов. В этом неоценимую помощь вам окажут соратники — единомышленники по Коминтерну (в этом и проявляется "квестовость" игры). Поэтому – будьте общительней, язык до Токио доведет. В конце каждого "мирка" вас ждет маленький чуланчик, где вам предстоит встреча с большим монстром, который, очевидно, окончил с отличием Высшие Курсы Камикадзе. В честном или не очень честном бою вам понадобится отстоять честь советского курсанта. Вот, собственно, и все о сюжете.

Теперь о графике. Оная восторга не вызывает. Даже при достойном для жанра разрешении (640x400) и палитре (256 цветов) складывается впечатление, что играешь на 4-хмегагерцовом XT (да, были "мамы" в наше время!); но внешнее сходство на этом не заканчивается — все экраны грузятся невыносимо долго.

Звук в этой игре вам обеспечит и PC speaker. Хотя музыкой для НСМ занималась бригада аж в пять(!) человек: и композитор, и инструменталисты. Спокойная такая музычка, — как ни странно, что — то в стиле reggae, — не раздражает.

Почти высказался. Еще одно соображение.

Может быть, разработчики хотели компенсировать вышеупомянутые (и неупомянутые) недостатки игры приколами на советские темы, но и они, по сравнению с нашим родным GAG'ом, далеко не блещут. Если вы все же сели за этот шедевр, то обязательно руководствуйтесь приведенными в руководстве Шестью Советами тов. Берия. К которым хочется присовокупить пару замечаний от себя лично:

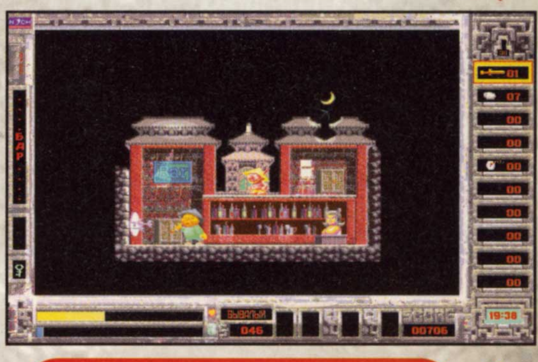
– уровень сложности игры не зависит от названий предложенных вначале (Трус, Балбес, Бывалый) – по крайней мере, разницы не заметна; он *один*, называйтесь как вам больше нравится;

— не брезгуйте подавать нищим.

Банзайте, господа-товарищи, и Родина вас не забудет.

Юрий Зысин







Domination

Жанр	3D action
Издатель	Xtreme Games LLC
Разработчик	Xtreme Games LLC
Системные требования	486DX4-100, 8 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 90, 16 Mb RAM
Multiplayer	n/a
	DOS

В наше время полигонной графики высокого разрешения и спецэффектов, 3D-акселераторов и шины AGP довольно странно лицезреть поделки типа Domination, находящиеся на качественном уровне 3D action-игр 93-94-х годов. Но игра появилась, и о ней надо рассказать. Тем более, что пару-тройку занимательных идей она все же содержит.

Компьютер в компьютере

Чтобы получить некоторое представление о Domination, попытайтесь припомнить не слишком популярную (причем совершенно справедливо) игру Corridor 7, созданную командой Capstone Software в 1994 году. Эти два 3D-шутера очень схожи в отношении дизайна, архитектуры уровней, качества графики и непосредственно игрового процесса.

В плане дизайна и архитектуры все донельзя просто. Блеклые, невыразительные, однообразные текстуры. Плоские, как монета, уровни. То есть совершенно, абсолютно плоские — нет ни лестниц, ни возвышений, ни наклонных поверхностей. При этом -персонаж умеет приседать и прыгать. Зачем? Только затем, что иногда ему, персонажу, попадаются на уровнях коридорчики, перетянутые поперек чем-нибудь вроде проволочной сетки. Вот через нее, сетку, и требуется перепрыгивать.

Хорошо. Пусть плоские уровни. Но ведь известны примеры, показывающие, что и в одной плоскости можно построить вполне приличный уровень.



■ А вот вам яркий пример технического совершенства (хе-хе) Domination — разработчиками реализованы самые настоящие прозрачные текстуры. Вот так

Взять хотя бы тот же Wolfenstein 3D, где взаиморасположение комнат и коридоров было достаточно удачным, что исключало возможность как мгновенного прохождения, так и многочасового блуждания в поисках выхода. Иногда, конечно, приходилось помыкаться с ключами и дверьми, но искать их было интересно. И достижение желаемого результата приносило глубокое моральное удовлетворение. К чему это мы ударились в ностальгию? Да к тому, что в Domination ничего подобного «Вольфу» нет и не предвидится. Здесь нашему взору предстают кое-как слепленные уровни, характеризующиеся прямо-таки вызывающим примитивизмом. И вероятность «ненахождения», скажем, нужной двери близка к нулю.

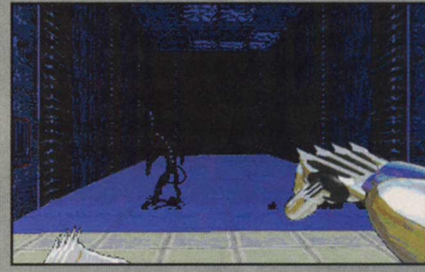


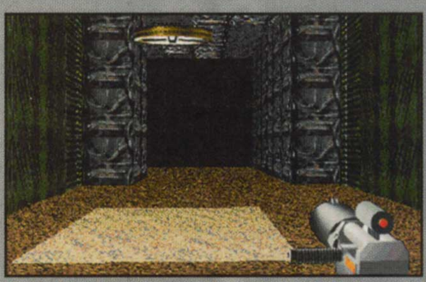
■ В Domination стандартная для 3D action панель состояния в нижней части экрана заменена очень большой и потому неудобной системой зеленых надписей

Кстати, о дверях. Разработчиками Domination применена система, воплощенная еще в Corridor 7. Дверей как таковых нет, их место занимают прозрачные энергетические щиты. Некоторые из них дезактивируются соответствующими рубильниками, а вот другие, которых не так много, выключаются с помощью специального паролей, вводимых с терминалов. О последних расскажем поподробнее, поскольку система компьютерных терминалов — одновременно сильная и слабая сторона игры. Да-да, такой вот парадокс.

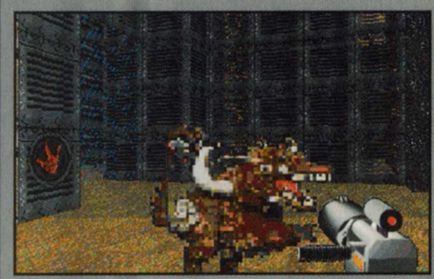
Терминал в нашем случае представляет собой компьютер с операционной системой, имеющей постоянный набор команд. Часть команд предоставляет информацию, касающуюся дальнейшего прохождения игры — советы, рекомендации и так далее. Другие команды вырубают энергетические щиты. Третьи позволяют игроку поучаствовать в самой настоящей викторине, причем темы вопросов могут быть самые разные. Например, божества древнеегипетского пантеона, или, допустим, вопросы о знаменитых женщинах, оставивших след в истории либо искусстве. Вообще, викторины Domination достаточно занимательны, они позволяют оценить как собственную эрудицию, так и уровень знания английского языка. Одной из команд активируется «игра внутри игры», она одна и та же на любом терминале. Это классическая аркада, в которой играющий управляет маленьким космическим истребителем (вид сверху) и в полете расстреливает всяких космических врагов. Игрушка проходится за две-три минуты, и в дальнейшем никакого интереса не представляет.







Большинство команд заблокировано паролем. Пароль можно получить все на том же терминале, для чего требуется ответить на предложенный вопрос. Собственно, сам ответ и будет паролем. Степень сложности вопросов широко варьируется. Например, если вопрос звучит следующим образом: «настольная игра, целью которой является захват короля противника», то сразу ясно, что это есмь шахматы (chess). Но нередко встречаются и задания, способные вызвать заворот мозгов. Например, не знаете ли вы случайно название приспособления для отрубания головы, которым пользовались в средние века?



■ Возможно, вы удивитесь, но эта кучка пикселей в центре экрана является монстром. Да–да, именно так видятся монстры разработчикам игры в самом конце 20 века

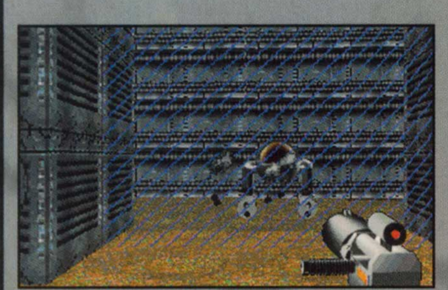
Если вы подумали о гильотине, то имейте ввиду, что ее изобрели вовсе не в средневековье, а много позже. Может быть, топор? Тоже нет. Вот так и проходится подолгу гадать на кофейной гуще, отчего желание пользоваться терминалом стремительно улетучивается. А поскольку от угадывания пароля напрямую зависит дальнейшее прохождение игры (без пароля щит не отключишь и дальше не пройдешь), то играть уже как–то не хочется. Это же 3D action, а не квест, где игрок заранее готов в головоломкам.

К слову, в терминале «зашит» внутренний язык программирования Rex++, построенный на основе команд и синтаксиса языков Basic и C. Он позволяет создавать простенькие программы для терминала. К игре прилагается подробное руководство по Rex++, в которое включены программы–примеры.

Таким образом, общение с терминалом, с одной стороны, является одним из немногих интересных моментов в игре, а с другой стороны он, терминал, может стать серьезнейшим камнем преткновения на пути играющего. Не стоило разработчикам запихивать в шутер этот чисто adventur'ный элемент, если они имели целью смастерить классический 3D action.

И все остальное...

Прочие составляющие Domination сделаны настолько примитивно, что достойны не более чем самого краткого упоминания. Монстры, в большинстве своем, являются некими динозавроподобными существами, на любом расстоянии предстающими в виде невразумительной кучки пикселей. Впрочем, встречаются гуманоиды и роботы. Убиваются все они легко по причине маломощности и исключительной тупости. AI не поднялся выше уровня того же Corridor 7.



■ Все двери в игре заменены на такие вот энергетические щиты a–la Corridor 7. И в целом Domination весьма напоминает эту "достойную" игру

Оружие имеется как огнестрельное, так и энергетическое. Рассказывать в подробностях нет ни малейшего смысла, поскольку подобное уже много раз было в других играх жанра.

Управление персонажем представляет, мягко говоря, крайнее неудобство для "мышистов" по причине элементарного отсутствия поддержки мыши. Соответственно, все победы в DeathMatch достанутся клавишникам. Но это если кому–нибудь придет в голову нелепая мысль играть в Domination, как Single, так и Multiplayer.

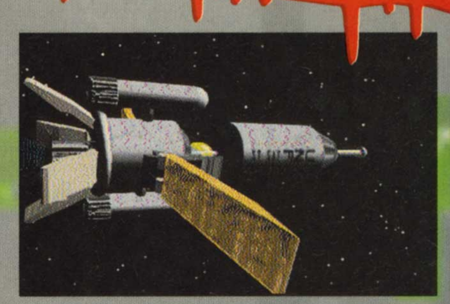
Звук представляет собой сочетание противной трескотни выстрелов, режущего слух рева монстров и мерзкого фонового шума каких–то механизмов. В целом ощущение такое, что кто–то водит напильником непосредственно по барабанной перепонке.

Да, мы не упомянули графику. А что упоминать, ежели максимально доступное разрешение составляет 320x200? Спецэффектов, понятно, нет и в помине. Вообще говоря, вся графическая часть игры, включая текстуры и подвижные спрайтовые элементы, лежит в соответствующей директории в формате .pcx. Так что возможности для редактирования графики ничем не ограничены.

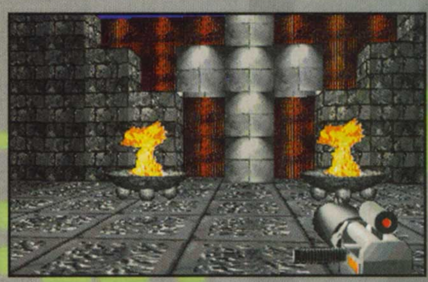
Мы не беремся объяснить появление подобной игры в самом конце двадцатого века. Единственное предположение — какой–нибудь начинающий программист пробовал свои силы. Первый эпизод Domination распространяется в виде shareware, остальные два доступны зарегистрированным пользователям. Со своей стороны, мы ни в коем случае не порекомендуем вам играть в Domination. Даже если на вашей 486DX–100 не уже осталось других неопробованных игр.

Олег Полянский aka Doctor













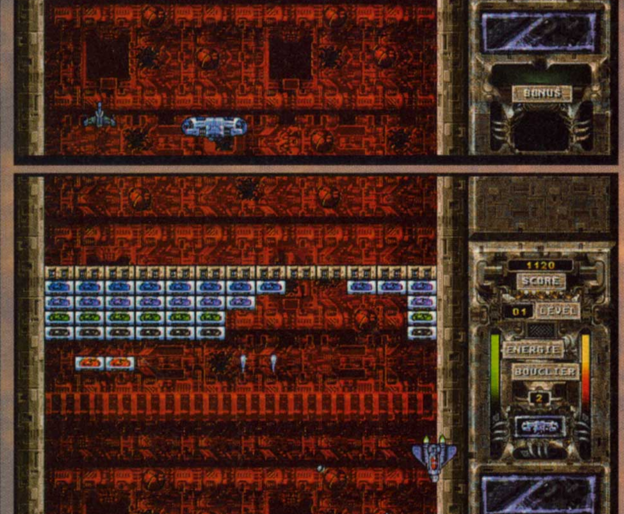




Meccanoid 97

Жанр	Arcade
Издатель	Symex
Разработчик	Symex
Системные требования	Pentium 75, 8 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 100, 16 Mb RAM
Multiplayer	n/a
	Windows 95

Старые идеи не умирают никогда. Постоянно находится кто-то, раскапывающий некую доисторическую реликвию времен XT'ишек, сдувает с нее пыль времени, и берет бессмертную классику за основу для своего проекта. После чего к работе привлекаются все самые новейшие технологии плюс, при желании, несколько изменяется игровая концепция. Полученный продукт выкидывается на рынок, а разработчик выезжает за счет старой идеи, поданной под новым соусом. Собственно, Meccanoid'97 является обыкновенным клоном Арканоида. С одной стороны клон — он и есть клон. А если посмотреть поближе? Ммм.... Этим мы сейчас и займемся.



Возвращение героя

Сколько же можно копировать одну и ту же идею различными способами! Если кто-нибудь задастся целью пересчитать все разновидности Арканоида по пальцам, то придется прибегнуть к методу народов Чукотки. Для обозначения числа шестьдесят пять говорящий строит в ряд троих своих родственников и показывает пять пальцев сам. В нашем случае ручаюсь что друга (подружку) привлекать придется. Но не об этом речь. А о том, что после всевозможных там Popcorn'ов, Acranoid 3D и так далее, воцарилось, образно говоря, затишье. И оборвал эту паузу как раз вышеназванный Meccanoid, творение французских разработчиков из Symex.

Цель игрового процесса осталась на отметки десятилетней давности, да и другого, в принципе, можно было не ожидать. Само собой, появилась куча наворотов. От слов к делу — цель игры — разбивать шариком различные конструкции из разноцветных кирпичей. Нет, ну что вы, я вас за дураков не держу. Так вот. Процесс сего разбития происходит в стратосфере. Просто в стратосфере. Летите вы, летят кирпичики, летит шарик. И самолетики тоже летят. Ваши и вражеские. Вашим на вас глубоко побоку. Им главное покрасоваться и улететь за край экрана. А вражеские — ну прям все поголовно японцы. В смысле камикадзе. Камикадзе можно встречать на грудь. Тогда вы сами станете узкоглазым. А можно уклоняться, дабы жизнь не уменьшалась.

Отличительной чертой является улучшенная архитектура (ух, слово то какое гордое) уровней. Теперь каждый уровень состоит из двух, а то и из трех экранов. После того, как выбили все кирпичики на первом, сверху выезжает второй.

Управление только мышкой. Этим все сказано. Нет, я ни в коей мере не хочу унизить величайших мышистов всех времен и народов. Но, согласитесь клавиатурой работать сподручней.

Бонусы в стиле 21-го века

Ну кто же не помнит эти разноцветные кубики с буквами! Ведь пройти некоторые уровни игры без пулемета или без магнитного шарика конечно можно, но тренироваться придется долго. В Meccanoid процесс получения бонусов не изменился ни на йоту, а вот их количество... Начнем с того, что одних только пулеметов стало целых три штуки — один лазерный, второй плазменный а третий — сдвоенный вариант первых двух видов. В чем их отличие? В анимации.

Появились также бонусы делающие ваш шарик бронированным (пробивает любую плитку с первого раза). На некоторых уровнях весьма полезная вещь, а то ведь придется долбиться в один и тот же кирпич по пять раз. Существуют кубики, превращающие ваш мячик в термоядерную бомбу, сметающую все на своем пути, либо же в мину замедленного действия. Само собой, есть бонусы, восполняющие здоровье самого кораблика и здоровье, хм, шарика.

Напоследок хочется отметить, что ничего кардинально нового в данной области придумать практически невозможно. Но вот графическое исполнение самих бонусов находится на достаточно высоком уровне. Как никак двухтысячный год на носу.

Итак, друзья-товарищи, получили мы себе на радость очередную копию Арканоида. Чтобы на работе можно было запустить и вспомнить золотое время XT'шек. Игра однозначно найдет свой контингент пользователей. Однозначно. Как никак — *Арканоид*.

Гога Штангенциркуль

Игровой интерес	●●●●●●●○○○
Графика	●●●●●●○○○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Управление	●●●●●○○○○○

Рейтинг 6.3

Время освоения: от 0 до 0 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

Motor Mash

Жанр	аркадный автосимулятор
Издатель	Ocean
Разработчик	Eutechnyx Limited
Системные требования	Pentium 75, 16 Mb RAM
Multiplayer	сеть, до 4 игроков одновременно
	DOS, Windows 95

Любите ли вы Micromachines так, как люблю их я? Вполне возможно. Более того, может быть вы их любите больше меня. В таком случае нам можно позавидовать, потому что в последнее время стало выходить много "покатушек", пропитанных духом этой нетленной игры. Да, господа разработчики, поднадоели пользователям ваши супернавороченные 3D-монстры из нескольких тысяч полигонов, требующие таких же супернавороченных компьютеров. Хочется чего-то чистого, светлого, овеянного легкой ностальгией. На мой взгляд, римейки игр 80-х, начала 90-х годов – как раз то, что надо. Последнее время аркадные гонки типа ММ посыпались если не как из рога изобилия, то близко к тому. Стоит вспомнить Rush Hour, Race Mania, Death Rally, Nitro Racers, Speed Demons. Неплохо, правда? И это все только за последний год. Казалось, что вышедший в конце прошлого года Ignition поставил точку на столь безжалостной эксплуатации идеи ММ (хотя какая уж тут эксплуатация, посмотрите что из Wolf3D получилось), ан нет, есть люди, желающие отхватить и свой кусок пирога, пользуясь сложившейся ситуацией. Имя их — Eutechnyx Ltd., а отхватывать свой кусок они намерены игрой Motor Mash.





Перед стартом

В основном меню игроку предоставляется возможность выбрать тип игры, трассу, машину, определить состав участников и произвести необходимые игровые настройки. В игре представлен привычный набор видов соревнований: езда на время, практика, одиночная гонка, лига (чемпионат), заезды навылет (своеобразный playoff). Во всем этом вы можете упражняться на 6 трассах против 3 соперников по заезду. Выбор соперников можно оставить за компьютером, а можно назначить самому из 12 предлагаемых кандидатов. Причем можно выбрать командный тип игры, соревнования "двое на двое", и выступать в паре с компьютерным напарником. В отличие от многих игр такой направленности, все трассы и машины доступны вам с самого начала. Может это и не вызовет желания играть дальше, чтобы узнать, а что еще приготовили создатели. Но ситуация, когда бьешься лбом о стену, безуспешно пытаясь догнать соперников в надежде на новую более мощную машину после финиша, по-моему, гораздо хуже.



Ну вот, все настройки сделаны, пора на трассу.

Ну что сказать...

Первым делом следует отметить, что дух ММ передан как нельзя лучше. Игрок находится в постоянном напряжении, и расплатой за ошибку может быть проигранный этап. Однако, самое удивительное не в этом. Вместе с духом в игру, похоже, перекочевала и графика. Когда последний раз вы видели разрешение 320x200 без всякой альтернативы? Вот она ностальгия. Но и в этом "доисторическом" разрешении игра смотрится более чем достойно. Пейзажи, по которым проходят трассы, качественно прорисованы и заслуживают похвалы. По трассам щедро рассыпаны всяческие бонусы типа "ускорений", оружия и т.д. Кроме соперников на вашем пути к победе встанут внешние факторы природного и не очень происхождения: смерчи, драконы, гигантские обезьяны, переезжающие поперек дороги поезда. Относительно соперников: запредельно наглы, кроме победы ни о чем мыслить не могут и не хотят, стремятся к ней, не гнушаясь никакими средствами.



Напоследок

Что можно сказать о Motor Mash? Разработчики хотели, видимо, как лучше, а вот получилось, как всегда. Игровая концепция не может похвастаться ни оригинальностью, ни исполнением. Конечно, в мире существует немало поклонников стиля ретро, но для компьютерных игр такая постановка вопроса просто неприемлема. На дворе 1998 год, а они нам – 320x200. Звук тоже ничем не блещет, так, на троечку. Так-то, господа игроки. Кому интересно, конечно, может уделить игре некоторое время (не больше часа, иначе возможны осложнения).

Дмитрий Смыслов



Street Fighter II ZERO

Жанр Fighting
Издатель CAPCOM Ltd.
Разработчик CAPCOM Ltd.
Системные требования Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется Pentium 133, 16 Mb RAM
Multiplayer Два игрока
Windows 95

Серия файтингов Street Fighter была достаточно популярна некоторое время назад, в том числе и у поклонников игровых приставок. Однако сейчас драки "уличных бойцов" практически вытеснены с рынка более продвинутыми в техническом отношении играми того же жанра. Тем не менее, создатели серии выпустили продолжение — Street Fighter II ZERO, которое, увы, вряд ли можно считать конкурентоспособным продуктом. А все потому, что его технологическая основа взята из предыдущих игр серии и, если даже в нее и были внесены изменения, то самые незначительные. Интересно было бы знать, на что рассчитывают разработчики, выпуская подобный проект на фоне повального увлечения файтинговой трехмерностью и мощной графикой?!



■ Играя за разных персонажей, вы побываете во многих странах мира. Только выражаться это будет исключительно в смене бэкграунда

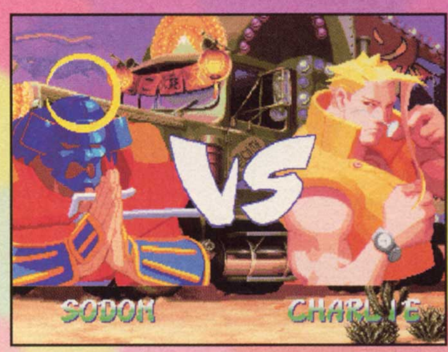


■ Никаких фонтанов крови аля MK в игре нету. Разве что вдруг иногда, случайно можно увидеть маленькое красное пятнышко, вроде того, что сейчас зависло в левом углу экрана

Street Fighter II ZERO в лицах

Итак, прежде всего наш рассказ пойдет о бойцах, разнообразие и оригинальность которых обусловливает немалую часть интереса игрового мира к продолжению любого известного файтинг-сериала. Ассортимент бойцов довольно широк — всего пятнадцать персон. Для начала стоит отметить сами "модели" бойцов, если можно применить этот термин к набору плоских спрайтов. В общем, файтеры выглядят очень стильно и колоритно для... неплохого комикса. Но не для серьезного файтинга.

Теоретически, все они люди, однако многие из них настолько необычны, что использовать данное определение можно лишь с большой долей условности. В игре представлены как самые привычные персонажи — каратисты в кимоно и без оного, экзальтированные дамочки — юная школьница в юбчонке и кроссовках, или приятных пропорций леди на каблуках, так и не менее привычные мутировавшие великаны, скелет



которых обтянут одним-двумя центнерами мощной мускулатуры. Среди последних наблюдаются: свихнувшийся офицер ВМФ в красном комбинезоне, демобилизованный десантник в кирзовых сапогах и с палкой, неестественного цвета полуобнаженный буддист с растягивающимися конечностями, а также несколько невообразимо габаритных особей со страшными именами типа Sodom, Sagat или Zangief.

Некоторые драчуны имеют при себе оружие. В составе арсенала "уличных бойцов" были замечены в основном достаточно стандартные вещицы, вроде обтесанных дубин, цепей или наручных лезвий, а также метательные ножи.

Набор бойцовских приемов также вполне тривиален. High kick, low kick, medium kick, high, & medium low punch, пара вертушек, удары в прыжке, разнообразные броски — практически все это уже было в предыдущих частях. Впрочем, расширенного ассортимента уда-



ров и не ожидалось, поскольку наличествующих приемов вполне достаточно для приличного боя. Очень радует то, что каждый боец выполняет приемы по-своему. Играешь за школьницу, и поражаешься ее акробатическим номерам, играешь за каратиста — и наблюдаешь всю ту же самую акробатику, но уже в другом стиле.

Дополним последний абзац информацией о том, что все бойцы умеют проводить combo, а также суперудары. После нажатия определенной комбинации клавиш экран на миг застывает — файтер концентрирует свою силу и, когда



концентрация достигает предельно допустимого значения, отвешивает противнику мощнейшую плюху, последствием каковой является отъем у означенного противника значительного количества жизненной энергии. Понятно, что для проведения суперудара требуется предварительно накопить силу, а накапливается она мед–лен–но. Поэтому сыпать подобными плюхами направо и налево не получится — максимум один–два раза за раунд.

Кроме перечисленного, многие бойцы обладают способностью метать магические заряды, нечто вроде fireball или iceball. Встречается и метательное оружие. От зарядов несложно увернуться, при попадании же особого вреда они не причиняют. Вообще, магия в Street Fighter II ZERO по сравнению с тем же МК сильно редуцированна. Пожалуй, разработчикам вовсе не стоило внедрять ее в игру, или, по меньшей мере, более тщательно проработать данный аспект. То, что наблюдается в игре из области магии, абсолютно незрелищно и малоприменимо.

Причины маразма

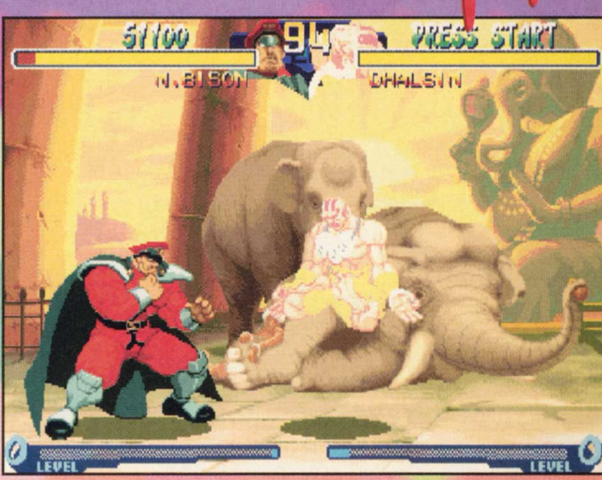
Что ж, настала пора сказать пару слов непосредственно об игровом процессе, то бишь о боях. Почему пару слов? Да потому, что, на мой субъективный взгляд, бои Street Fighter II ZERO недостойны того, чтобы посвящать им килобайты текста. Разве что пару килобайт. Для здоровой критики.



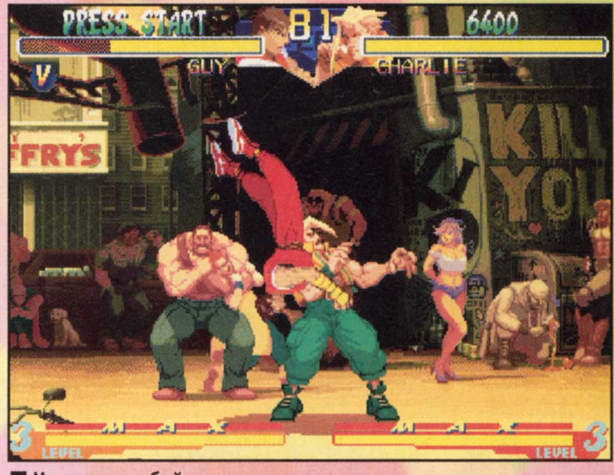
■ Как вы думаете, почему это вдруг экран залился солнечным светом? Да потому, что солнышко взошло в голове у нашего героя после суперудара

Это, конечно, превосходно, что предварительной регулировке поддается любой аспект боя, начиная от длительности раундов, и заканчивая скоростью поединка, "живучестью" сражающихся и сложностью. Причем названные величины варьируются очень широко. Скажем, минимальная скорость напоминает таковую в шахматах, а при максимальной на экране быстро–быстро мелькают ударонаносящие конечности.

Однако подобное обилие настроек согревает душу лишь поначалу. Начинается бой и... Я не смогу точно определить, в чем именно состоит ошибка программистов Capcom. Сложно сказать, что было упущено или недоработано. Как бы там ни было, но почему–то сам игровой процесс значительно проигрывает по динамизму и увлекательности не только китам жанра, подобным МК, но и менее популярным файтингам типа Primal Rage или Time Slaughter. Если же взять, к примеру, трехмерные драки, то Street Fighter II ZERO никак не дотягивает до того же Virtual Fighter и Battle Arena Tashiden. И бог его знает, в чем здесь дело. Возможно, в странном поведении компьютерных противников, дерущихся подчас на редкость несуразно, и не разбирая, что к чему, напропалую ломящихся под ваши кулаки (что приводит к возможности выиграть многие раунды, используя всего один–два удара)? Или в давно устаревшей графике, ничем, кроме обилия красок, не выделяющейся? А может, в дерганых карикатурных движениях самих бойцов, у которых на каждое движение приходится возмутительно малое количество фаз? В уже упоминавшейся комиксной их внешности? Да просто в том, что даже за тысячу боев прольется разве что пара капель крови, поскольку в Street Fighter II ZERO количество этой столь любимой фанатами виртуальных "косорыловок" жидкости сведено к постыдному минимуму? Не исключено, что развитию трепетного отношения к игре препятствует не слишком качественный звук, напоминающий утробное урчание советских игровых автоматов. Как уже было сказано, определить первопричину трудно.



■ Один из бойцов, индиец–буддист, обладает способностью к телепортации. Он еще не до конца проявился из воздуха, и поэтому такого странного бледно–розового цвета



■ Некоторые бойцы откалывают сальто не хуже цирковых акробатов

Может быть, именно из–за обилия первопричин.

В заключение позволим себе дать один маленький совет. Если вы не являетесь закоренелым фанатом всех игр серии Street Fighter, то вам, пожалуй, лучше и не браться за SF II ZERO. Скорее всего, никаких теплых чувств в душе эта игрушка не вызовет. И для тех, кто не против прогресса вообще и крутых во всех отношениях трехмерных файтингов в частности, оптимальным вариантом будет подождать окончания работ в Midway над проектом МК IV. Тем более, что ждать осталось не так уж и долго.

Олег Полянский aka Doctor



Q2 Zone

Новости

С миру по скину

Число скинов, выложенных на сайте The BodyShop (http://bodyshop.logic-quest.com/) приближается к двум тысячам. Здесь же можно раздобыть plug-in players models, а также – sound packs. Помимо одежды юзерам предлагается масса полезной информации по выделке собственных кож и моделированию. Проводится постоянный конкурс на лучший skin и model. Среди бесспорных лидеров модель (так и хочется сказать – топ-модель) CrackWhore и скин Blaze. Какие ножки. Hi girlz!







Заботали

Название: Eraser Bot

Автор: Ryan Feltrin (aka Ridah)

Страничка: http://impact.frag.com

По указанному адресу выложена свеженькая инсталлируемая под Windows 95 версия Eraser bot v0.9 BETA (2.8mb). Упор в этом иммитаторе противника для сетевой игры под Quake II сделан на AI и скорость. Для запуска бота – зайдите в каталог Q2 и выдайте из командной строки DOS команду: quake2 +set game eraser +map <mapname>. Играть можно на любой карте – бот является самообучаемым, он получает информацию о конфигурации уровня отслеживая перемещения вашего персонажа.

Да будет Quake III

В марте Джон Кармак сообщил о глобальном измении планов id относительно дальнейшей судьбы Quake. Можно дружно распрощаться с мыслями побаловаться в id Quake II mission pack и поприветствовать появление на горизонте Quake III. Ноги которого выросли из того самого сборника миссий – просто его сделают масштабным и на новом графическом движке. С применением технологий, разрабатываемых в настоящее время для Trinity. И назовут Q3. *Внимание*: в третий квак можно будет сыграть только в том случае, если на вашей "тачке" установлен аппаратный графический ускоритель. Никакого софтверного рендеринга! Графика делается в 24-битном цвете. Исходя из этого и прикидывайте, какой акселератор вам понадобится. Чем больше на нем будет памяти для хранения текстур – тем лучше.

"А на тебе как на войне"



Версия Battle of the Sexes v.2.9.1mod появилась в апреле на сайте Spinoza's Quake2 Mod page (http://spinoza.gamesnet.com/). В новой версии улучшены функции безопасности (security), голосования (voting) и некоторые другие особенности игры.

Отборочный турнир по Quake 2

29 марта московский клуб сетевой игры «Орки» организовал отборочный турнир по Quake 2, в котором выясняли отношения около тридцати участников. Среди них были и представители Quake-кланов – DDT, MTF, OCT или BFG. Призы разыгрывались следующие: победителю – *Starcraft* плюс месячный доступ в Интернет; вошедшим в восьмерку лучших – 50-процентная финансовая скидка на грядущем в начале апреля фестивале по Quake'у и место в двадцатке претендентов на чемпионский титул.

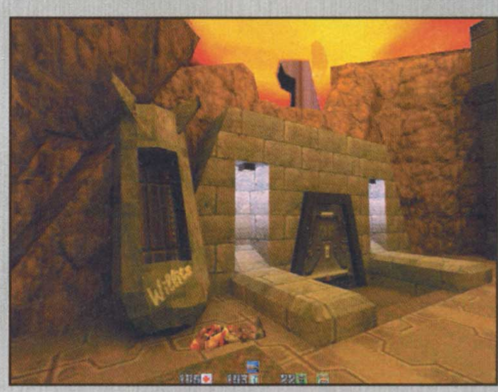
Первый круг соревнования проходил «на вылет». Играли шестерками и одной четверкой на уровне *q2dm1*. Из шестерки в следующий круг соревнований проходило трое набравших больше фрагов, из четверки – двое.

Второй круг соревнования был организован аналогично первому, только из шестерок дальше проходило уже четыре Quake'ра. В результате в полуфинал вышли следующие участники (в соответствии с занятыми местами): [DDT] InfiDel , Kengur [MTF] , Paul [OCT], MAC [OCT], O_R , [DDT] Crusader , NullPlex, Murder [MQF], No Fate, [DDT], AlGor, [DDT] DeatH, Alrick.

Финал игрался по рейтинговой системе. Победителем становился тот, кто набирал больше очков. Каждый участник сыграл по три боя в четверках, состав которых каждый раз менялся. За первое место начислялось четыре очка, за второе – три, за третье – два и за четвертое, соответственно, одно. Бои проводились на картах *q2dm3*, *q2dm6*, *q2dm5*.

Т.к. самый высокий результат (одинадцать очков) оказался у четверых игроков одновременно, было решено провести еще один бой между этой четверкой. Победителем вышел [DDT]InfiDel. Ниже приводятся полная статистика финала:

Alrick



Бои: / Финалисты:	1-й	2-й	3-й	Общ. кол-во очков
[DDT] InfiDel	4	3	4	14
[DDT] Crusader	3	4	4	13
[DDT] AlGor	4	4	3	12
Murder [MQF]	4	3	4	11
[DDT] DeatH	3	3	3	9
Kengur [MTF]	3	2	2	7
NullPlex	2	2	3	7
Paul [OCT]	1	4	1	6
MAC [OCT]	2	1	2	5
No Fate	1	2	2	5
Alrick	2	1	1	4
O_R	1	1	1	3

Quake II Beginner's Guide

– Hold the button: it would be more effective.
– I am greedy on my rounds.
– It's a demo. It's free.
Наталия Дубровская, ECTS

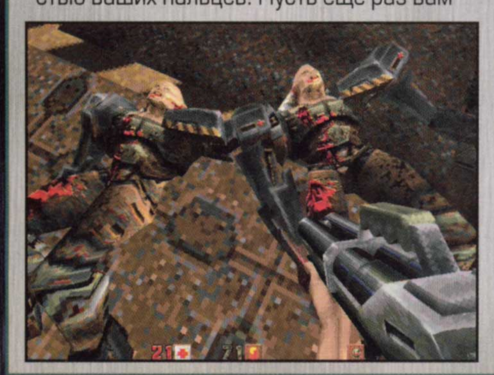
Часть I. Как пройти Quake II без единого выстрела из BFG

Для того, чтобы пройти Quake II без единого выстрела из BFG, необходимо во время прохождения ни разу не стрелять из BFG.

Часть II. Как помочь себе в успешном выполнении части I

Как вы знаете, 9.12.97 г. от Рождества Христова в свет вышла стратегическая игра Quake II, сиквел стратегических игр Quake и Doom II. Серьезные люди, не осознавшие всего богатства стратегических возможностей вышеупомянутой игры, между делом прошли ее (если вообще стали тратить время) и приступили к оттачиванию deathmatch-способностей. Те немногие, кто способен был увидеть больше (сколько нас? где мы? сколько бы ни было, я знаю, я верю — мы есть!), тоже, в общем, имели шанс пройти — получив при этом куда больше эстетического наслаждения. Однако есть еще люди, которым просто трудно. Не хватает им ловкости, навыка, пальцы не так на клавиатуру ставятся; убивают их. Ходят слухи о таких людях. Если допустить, что товарищей не спасает даже уровень сложности Easy, то помощь им и есть задача этого текста.

Сие произведение — сборник советов по тому, как с помощью ума и внимания оптимизировать местами "затычный" процесс прохождения культовой игры. Плюс некоторые советы. Практически guide. Пусть им (вам) будет хорошо. Пусть у вас будет шанс оценить Quake II без помех, создаваемых ловкостью ваших пальцев! Пусть еще раз вам представится возможность начать этот нелегкий путь! Пусть; в конце концов: вдруг среди вас есть девушки? Тогда и объяснять нечего: пора, пора отрываться от разбитой desant pod и делать первые шаги в опасный, но интересный мир. О чем разговор!



Сие произведение могло преследовать и другую цель — искусство ради искусства, демонстрация того, как красиво "оно может быть"; но все же выбрана ориентация на вышеуказанное — "помощь ближним"; и этим определяется содержание. Итак, советы по облегчению жизни на уровнях плюс немного общих идей. Приступим.

Матчасть: изучать и овладевать

Здесь не будет мудрых мыслей из серии "Стреляя из Shotgun'а, старайтесь двигаться, чтобы оставшимся за спиной врагам было труднее в вас целиться"; кто-то может назвать все советы банальностями, и у автора нет задачи разубеждать таких людей; последний раз повторяю: не та специфика. Советы будут универсальными: этакие кубики, применимые вне зависимости от условий, в которых находится игрок; их реализация не будет требовать от игрока виртуозной ориентации в пространстве и высочайшей скорости прицеливания — не та целевая аудитория. Ключ к решению — в следующем наблюдении: при грамотном и неторопливом прохождении Quake II, монстры избиваются поодиночке, иногда — парами-тройками. Для начала хорошо бы рассмотреть такую тему, как убиение отдельно взятого монстра любой национальности. С другой стороны, желательно дать советы по использованию разных типов вооружения (про BFG, очевидно, особый разговор). Вот и решим обе задачи сразу, отталкиваясь все же от оружия.



Blaster: страдающие жадностью могут отстреливать этим кнопки и крушить определенные к сокрушению стены: патроны бесконечны. Также пригоден для повышения мастерства бега и уворачиваний при использовании против серьезных монстров.

Shotgun: отличное оружие, универсальное средство против всей бегающей братии, кроме пулеметчика (квадратный мужик, Enforcer): на последнего уходит 2-3 выстрела, причем промах означает, что вам успеют ответить; аккуратнее. Можно бить Shotgun'ом и всех остальных, особенно в приступах жадности, но тогда в процессе стрельбы придется еще уворачиваться.

Super Shotgun: один удар — четыре дырки. Подходите ближе: ответить вам успеют немногие. Чуть ли не универсальное оружие: 2-3 выстрела на Berserk'а, 2 на Gunner'а, 2 на Parasite (и ответить не успеет! ружье чуть вниз), 2-3 на Icarus'а (еще бы точно попасть), 3-4 на Medic'а и т.д. Вот разве что на Tank'ов не лезьте и на Iron Maiden: с первыми мороки много, а со вторыми потребуются некоторые ловкость и скорость. Для получения эстетического удовлетворения выстрелите в пулеметчика вплотную: на куски.

Machine Gun: в клинч. Вплотную: во-первых, враг не увернется, во-вторых, компенсируется эффект задирающегося дула. Кладет врага мгновенно; отличное средство против пулеметчиков и толп обычных солдат; а монстры постарше при контакте вплотную успеют ответить. Еще неплох против Flyer'ов, но вблизи; очень хорош (за счет своей гибкости) для разведки.

Chain Gun: универсальное средство: дуло не задирается, положит любого. С Tank'ом сделайте передышку; с остальными научитесь только держать кнопку нужное время, чтобы не расходовать лишние патроны, — пушка разгоняется и какое-то время стреляет по инерции. Учтите: отпустили "Fire" — до начала следующей очереди придется подождать: следовательно, лучше не оставлять недобитых. Одно из немногих средств, эффективных против Gladiator.

Hand Grenade и Grenade Launcher: первое используется самостоятельно до получения второго. Для наших хитроумных задач — отличное средство: гранаты — штука мощная, а закидать кого-нибудь — распространеннейшее действие.

Rocket Launcher: средство против Tank'ов и Iron Maiden, особенно последних — бить IM вблизи не стоит, кроме редких ситуаций: и добежать хитро, и ру-

ками машут, и стоят, как правило, на расстоянии, достойном ракеты. Два прямых попадания — и красавица "диспергирована"; на Tank потребуется ракет 6–7, и не забывайте прятаться за угол. Тратить ракеты на остальных — роскошь; но почему бы иногда не отдохнуть душой?

Hyper Blaster: хорош для заваливания здоровых монстров, по которым трудно промахнуться. Плюс в высокой мощности зарядов: может завалить даже Gladiator'а, особенно сзади; неплох против Icarus'ов, отлично — против Mutant'ов. Можно и по толпе короткими очередями; вообще же берегите cells для Energy Armor

Rail Gun: *Почти универсальное оружие.* Очень быстрый выстрел, большой урон; единственный минус — время на перезарядку. Ходите хоть на Gladiator'а, хоть на Tank'а; правда, в обоих случаях не забывайте прятаться за угол или хотя бы стрейфиться.

BFG: Кажется, отношение к этому оружию в рамках данной статьи уже ясно. Кстати, полигонные испытания вовсе не вызвали восторга: сие BFG недостойно своего именитого предка.

Ну и еще пару слов о монстрах. В первую очередь о Gladiator'е: гнуснейшая и опаснейшая тварь. Tank'а можно заделать чем угодно из-за угла; Iron Maiden убивается ракетами; Gladiator быстро передвигается да еще и стреляет Rail Gun'ом. Даже используя Chain Gun можно огрести в репу, а из Rail Gun'а на врага надо 2–3 выстрела — и во время перезарядок Gladiator не спит. Будьте осторожны, стрейфьтесь, не жалейте мощного оружия — вылазки из-за угла не есть панацея от Gladiator'а. В крайнем случае — заверните за угол и закидайте гранатами проход: вдруг?..

О боссах и примкнувшим к ним Tank Commander'ах я еще не говорил. Говорить особо и нечего — бегайте, стреляйте, прячьтесь.

Переходим к основному — обучению на основе советов по прохождению уровней (точнее нескольких уровней). Сначала — последние, они же вступительные замечания. AI у монстров хреновый; не бойтесь, реклама опять наврала: способность уворачиваться сводится к пригибанию, а бегают они за вами на зов ракетницы как миленькие. Medic, о котором так долго говорили большевики, нефункционабелен: о том, что некое животное и есть Medic, я узнал уже после прохождения. Его тоже не бойтесь. Да и вообще, все более-менее банально. Стрейфьтесь, и, если вы еще не перешли на мышку (лучше перейдите), используйте стрейф для прицеливания. Да, вот еще что!

Отслеживайте сюжет. Не ленитесь: богатство текстур и конструкций в Quake II делает разницу между фабрикой и центром управления полетами более достоверной, чем у предшественников, да и сам сюжет, как известно, отточен не в пример Quake I. Чуть-чуть фантазии, и вперед. Отслеживайте сюжет: игра стоит свеч; дело даже не в практической пользе, а в удовольствии: следить за сюжетом в 3D-action. Знать, что делаешь. Представлять картину происходящего. Задумываться о деталях. "Эт-то что-то".

Так, не нервничать. Все вроде сказал. Советов еще много, но Бог с ними. Стрейфьтесь! Поехали!



Часть III. Чертоги: путевка в жизнь

Base

Outer base

Не поленитесь заглянуть в разлом и подобрать там сначала Armor, а потом Shotgun — это сильно упростит прохождение уровня. Подлечиться по мелочи можно, прыгнув в окно и пробежав по краю; после этого упадите в воду, проникните в грот и подплывите под стену в дальнем тупике — там лежат гранаты и немножко брони. Дойдя до двери, не торопитесь бежать вперед: выманивайте пулеметчиков по одному, а первого взорвите бочками, отойдя на значительное расстояние. Напоминаю: два выстрела вплотную или три с близкого расстояния — и грозные приготовления злобного врага перед последним вашим залпом так и останутся приготовлениями. *Научитесь на этом уровне двум вещам: умеющему пригибаться врагу стреляйте по ногам и не торопитесь пробегать мимо того места, где заканчивается ящик (стена) и вполне может стоять банальный Guard.*

Installation

Shotgun в руки — и вплотную к первому врагу. После выстрела прямо на вас выбежит следующий, после выстрела по нему — еще один, — и значимая часть врагов убита, не забывайте только жать "вперед" и убивать наповал. Быстрый разворот — и добивайте остатки.



Не задерживайтесь: сверху стреляют; наверху в темном углу лежит аптечка, а за решеткой — Machine Gun (не стойте на месте, пока решетка убирается). С Machine Gun'ом сам черт вам временно не брат (уроки Outer Base остаются в силе). Короткими очередями по Guard'ам, щедро и сблизи по Enforcer'ам, все уголки обследованы (подчеркиваю: все уголки обследованы), и вот уже и мост. Перепрыгните на ту сторону, убейте Enforcer'а в тупике справа, а аптечку не берите еще пригодится; зачистите тот коридор, который за мостом (тоже впрок), и, если обуяла жадность, поищите в водной части трещину в стене — за ней Shotgun. Вообще же говоря, идите в "трубу" под сломанным мостом, перебейте стоящих там друзей (еще раз: не торопитесь вбегать в комнату, если стены расходятся под углом 90°; торопитесь повернуться, а лучше входите боком), жмите кнопку и вниз (лучше целым — временно проход на предыдущие уровни будет закрыт).

Comm Center

Гнусное место. Прошли — вешайте на грудь первую медаль. Наши основные враги — Parasite (собака) и Gunner (огр из первого Quake с добавленным пулеметом). Будем учиться взаимодействовать с ними. Для начала, правда, просто нырните и быстро сплавайте за гранатами и обратно. Выбравшись на берег, либо отстрелите пулеметчика на той стороне и добейте Guard'ов, либо начните с них, но тогда в темпе: Shotgun в руки и не останавливаться, пока пулеметчик не окажется, за углом. Тем, кто хочет уже сейчас получит Super Shotgun: под водой есть ход в другое помещение и далее на "запарочный" секретный уровень, наградой за прохождение которого



и станет "powerful weapon". Для остальных: откройте дверь и не торопитесь. В подвальчике за дверь вас ждет Parasite. Минус этого животного в том, что при атаке его Shotgun'ом (очевидно, при тупой атаке, без перемещений и уворачиваний) оно успеет вас пожевать; Machine Gun тоже не спасение, а эта дрянь снимает жизни с такой скоростью, что секунды две-три (ну, пять) — и мало не покажется. Пока нет Super Shotgun'а — будем к каждому Parasite искать индивидуальный поход. Этот уби-



вается так: берете гранату, жмете "fire" и перед самым броском — два шага вперед. Быстро отошли, и, если попадание состоялось, добиваете чем угодно (лучше Machine Gun'ом — для верности). Далее с Shotgun'ом наверх, сняли двух Guard'ов, взяли Quad Damage, не нарвались на взрыв бочек, Machine Gun, не останавливаетесь, пока не добежали до ямы с кислотой и дорожкой внизу. Дайте выбежать пулеметчику и взорвите бочки (аккуратно!); дальше не порите горячку, а перебейте Guard'ов с пулеметами по одному, выманивая их за угол (либо Machine Gun и по толпе; но тот потребуется некоторая ловкость). Убейте Enforcer'а прежде, чем он нажмет Alarm (Machine Gun, вплотную); потом нажмите кнопку сами, взорвав тем самым ящики (от греха подальше). Двигайте плавно до того место, где будет большое стекло; зайдете за угол — и сзади на вас нападет Parasite (как, впрочем, и спереди). Отступайте и падайте вниз рядом с ямой с кислотой (попробуйте спрыгнуть так, чтобы взять стоящий на столбе Enviro Suit); теперь посмотрите наверх и при появлении собак расстреляйте их хоть из Blaster'а — они беспомощны (если подоспеют Guard'ы — Shotgun и все из той же позиции). Если не взяли Suit — возьмите (повторить прыжок); включив его, может падать в яму, брать за дверью Andrenalin и жать кнопку. Кислота поднимется и вы (при желании) всплывете. Опять наверх, разбейте стекло первым и перебейте присутствующих, не подходя близко к краю (чтобы не попасть под пулеметный огонь); Shotgun сойдет, а гранаты поберегите. Дальше по коридору — пара аптечек, а непосредственно за место, где было стекло — ключ. Вот уже обстреливают вас. Когда вы стоите над Gunner'ом, вам не страшны его гранаты; когда под ним — приходится хитрить; лобовое столкновение без хотя бы Shotgun'а — плохо, местами очень плохо. Как правило, главное, чтобы в дело не пошли гранаты. В текущей ситуации спрячьтесь за край стены (прямо рядом с Gunner'ом) и делайте вылазки с Shotgun'ом: терпение и труд все перетрут. Возвращайтесь; у лифта разберитесь с ждущим внизу Gunner'ом, потом с тремя Flyer'ами, подлечитесь и продолжайте боевой путь. Добравшись до Gunner'а сверху, обработайте его Shotgun'ом и добейте пулеметом. Все.

Installation

Не взрывайте бочку (и не давайте этого сделать другим), пока не запрыгнете с нее на стоящий рядом ящик за аптечкой. Flyer'ов бейте Shotgun'ом, заманивая их за угол; с Machine Gun'ом как с песней по жизни, пока не дойдете до комнаты с Gunner'ами; там — либо Shotgun и ловкость, либо Machine Gun и ловкость, либо гранаты и паранойя. Обследуйте нижний этаж: там находится Super Shotgun. Возьмете его — повалят Guard'ы; не забудьте переключиться на



обычный Shotgun, чтобы не тратить зря патроны. *Quake II упрощает жизнь возможностью вернуться за аптечками на пройденные уровни внутри одного unit'а; Quake II усложняет жизнь отсутствием добавления жизни до некоего минимума (50% в первом Quake) при переходе на новый уровень. Таким образом, к переходу на следующий unit следует относиться с крайней ответственностью и не гнушаться беготней за аптечками и Armor'ом на предыдущие уровни.* В конкретном случае на уровне Outer base за стеклом в самом начале уровня есть ход к Adrenaline, которой иногда не только восстанавливает здоровье, но и поднимает максимум оного на 1 пункт. Перышки почищены? На выход.

initiate scan... aquiring... aquired... personnel located... now exiting... base area... proceed to bunker area... destory strogg logistical train

Будем считать вышеизложенное tutorial'ом. В дальнейшем советы будут становиться все короче и короче: основные принципы постепенно осваиваются, пройденный unit дает себя знать, а на массу полезной информации относительно того, за каким углом ждет какой монстр, просто жалко журнального места. И, однако же, пока еще есть, что сказать. Продолжаем.

Bunker

Ammo Depot

За счет наличия Super Shotgun'a жизнь у нас скоро пойдет совсем другая; однако пока что еще водится мелочь; причем Guard'ы все чаще встречаются с Shotgun'ами и пулеметами. Уделяйте младшим чинам должное внимание; они быстро погибают, но, пока живы, могут нанести немалый урон. Возглас увидевшего вас Guard'а — сигнал к активным действиям. Вам предстоит нелегкий выбор между Super Shotgun'ом и Machine Gun'ом; первый эффективен против одиночных монстров; второй — против толп Guard'ов (толпа — три или больше, но даже при встрече с двумя Guard'ами лицом к лицу и с Super Shotgun'ом в руках выживание потребует некоторой изворотливости). *Если у вас какой-либо Shotgun и вы никак не можете точно прицелиться — стреляйте как-нибудь: монстр временно будет выведен из строя, да еще и остановится — цельтесь на здоровье* (работает не всегда — например, по Technician'у лучше все же прицелиться, благо размеры позволяют). На уровне несколько мест, где вам предстоит спуститься на этаж путем спрыгивания, при этом навещая находящихся внизу монстров. *Если есть возможность перебить их сверху — перебейте; если же вы все же попали в непредсказуемое в плане видов и количества врагов место (свалились), то лучше держите в руках Machine или Chain Gun. Напротив, при постепенном продвижении вперед неплох Super Shotgun:* если враг заведомо зайдет с фронта, то у вас есть все шансы засадить в него душевнейший заряд. *Аптечки не всегда расположены в местах самых жарких баталий: не ленитесь возвращаться для общего оздоровления. Наконец, взрывоопасные объекты примечательны не только тем, что ими можно истреблять врагов, но и тем, что на их месте (или за ними) иногда обнаруживаются поддающиеся сбору предметы: внимательно исследуйте каждый частный случай. Да, и вообще будьте внимательны ко всем углам и закоулкам: мало ли где лежит аптечка* (последнее предложение выделяю особо). Примеры всего вышесказанного найдите на этом уровне сами; теперь конкретные советы.

Летающая хреновина за ящиками называется Technician; оно не так страшно, как могло бы показаться. Вызвав лифт кнопкой этажом ниже, выдвинув мост кнопкой этажом выше и открыв дверь, вы столкнетесь с первым Berserker'ом в игре. Убивается он тремя выстрелами из Super Shotgun'a (двумя в упор), *впрочем, так же убиваются и все остальные Berserker'ы на всех остальных уровнях, причем лучше выманивать их на простор*: Berserker на просторе — абсолютно беззащитное создание. Вскоре после этого — дверной проем, к которому прилагаются следующие советы: сначала взрывающийся ящик справа и, если выжили, Guard'ов; потом Technician'a, потом двух Guard'ов наверху (попадите в бочки, и остатки врагов живописно разлетятся — понятное дело, в разные стороны); потом выманите пулеметчика и стреляйте в ящик справа (за ящиком комнатка с Berserker'ом и маленькими радостями); вот после этого можете входить. Барьер убирается выстрелом в нечто, светящееся на стене за барьером; попав туда, нажмите обе кнопки — и на полу перед лестницей отъедет панель. На одном из поворотов есть дверь: один Berserker нападает на вас из-за нее, а другой — сзади, из открывшегося ниши. Выманить, отступить, наказать. Далее: наверху, там, где висят два ящика, особо не шумите и не подходите близко к дырам в полу. Нажмите кнопку между ящиками — авось стоящих внизу Berserker'ов просто раздавит, и аптечки с гранатами — ваши. Кнопка перед мостом над лавой опускает мост — утопить в лаве выбежавшего вам навстречу Berserker'a (вернитесь и нажмите на кнопку). Сразу за мостом падайте вниз — гранаты, лифт, Chain Gun. Научитесь рассчитывать время работы по инерции — и боеприпасы заменят вам любые советы (кроме наводок относительно "куда идти дальше"). Теперь за вашего героя можно быть спокойным. Законченности ради: когда гранаты в вас уже перестанут лезть, не жалейте их — закидывайте сверху неудобных для убиения в прямом контакте монстров — на этом уровне сгодятся рыбы. Иллюстрация использования особенностей AI: когда вылезете из воды, пройдите чуть вперед, доведите выбежавшего Berserker'a до края мостика и встаньте на ящик рядом. Нравится? Если не лень, расстреливайте Blaster'ом. Наконец, перед самым входом на Supply Station взорвите ящик, упадите вниз, убейте Berserker'a и обратите внимание на лазеры. Если есть желание экспериментировать, сохранитесь, поприте напролом, не снимая заграждения, и раз навсегда выучите, что это за штука (на будущее: желтые не лучше, а вот попадание под синие не приводит к мгновенной смерти). Успешных вам поисков Power Cubes!

Пожалуй, основную задачу — изложение "советов начинающим" — можно считать выполненной. Во-первых, присутствует необходимый минимум — можно, конечно, добавить тонкостей, описаний секретных и спрятанных мест и т.д.; однако основная часть упрощающих прохождение (и в массе своей не требующих виртуозного владения клавиатурой/мышкой) идей изложена. Кроме этого, абстрактного соображения, есть и весьма конкретное, основанное, ясное дело, на опыте: Super Shotgun действительно сильно упрощает жизнь, и после прохождения unit'a Bunker возникает ситуация, когда грамотное соблюдение вышеизложенных советов приводит к практически безостановочному прохождению (вас не убивают). Напоминаю: single player Quake II — стратегическая игра, и вершины ловкости здесь — не необходимость. Итак, с общими советами мы заканчиваем; нет, даже закончили — еще буквально пара примеров.



Supply Station

В пропасти (в самом начале) за дверью спрятан Armor. Чуть позже, вскочив на движущийся ящик и въехав на нем в нишу, можно получить Quad Damage. Не ленитесь исследовать закоулки и вообще все, что лежит вне вашего основного пути, — в том числе те места, в которые непросто попасть: необычные конструкции иногда выполняют не только украшательские функции. Кнопка на мостике рядом с вышеупомянутым ящиком сбрасывает на стоящего внизу Gunner'a нечто взрывающееся — и разносящее его в клочья; на любом уровне будьте внимательны к мелочам; изучайте окрестности. Наконец, вопрос забрасывания гранатами. Место действия — все над у того же ящика: под вами слева — ниша с Gunner'ом и двумя Guard'ами. Гранату туда закинуть можно (и вторую тоже), а общаться с этой компанией лицом к лицу — на любителя. (Кстати, нарушим последовательность повествования: в Warehouse гранатами можно сначала закидать Enforcer'a и нескольких Guard'ов, а потом двух Parasite и двух Berserker.) Что же касается самого уровня, то не отчаивайтесь, застряв около пробившего стену вагона: уберите подачу энергии на пути (взяв Power Cube), найдите под вагоном кнопку, поднимитесь по выдвинувшейся лестнице, и там, схватив следующее искомое (вот и вентилятор обесточен), найдите в стене ход. Вам привет от Duke'a; за решеткой — новые горизонты и дальнейшее продвижение.

Итак, с глобальными вещами все. И, на самом деле, заканчивается и guide. Я мог бы рассказать о том, что на первом уровне unit'a Jail есть ход, позволяющий возвращаться в начало уровня даже после включения лазерной ловушки; о том, что в том же Jail проход в один из кусков находится в камере у одного из пленников; о том, что босс Big Gun'a убивается обстрелом из-за колонн; я мог бы рассказать, где лежит первый Rail Gun и как лучше бороться с Tank'ами, — ищите дорогу и получайте удовольствие сами. Напоследок же — следующее: да, советов больше не будет; но есть еще полузаповедь и заповедь.

Первая звучит так: уровень проходится, аккуратно, с умом, с разведкой, с заглядыванием за углы и в идеале



с первой попытки — не кажется ли вам, что в этом побольше реалистичности, нежели в шумной стрельбе по заранее известным мишеням? Это полузаповедь; а заповедь — определявшая принципы составления этого guide'a, незримо присутствующая в описании оружия и в советах, являющаяся основой single player Quake: монстр должен умереть без нанесения вам урона — какого бы то ни было урона.

Это идеал. Это принцип. Это заповедь. Есть другой стиль игры; но в рамках того, о чем шла речь в этой статье, это все же заповедь. Осознайте ее, еще раз перечтите кусок про оружие — и Quake II откроет перед вами все свое заслуживающее внимания богатство.

Гуру Брамин

Московские клубы сетевой игры

До недавнего времени поиграть с друзьями по LAN'у было мечтой каждого уважающего себя игрока, имеющего за плечами связки затерроризированных монстров Doom'a и Quake'a, кучи порубленных орков Warcraft'a, избитых Shang Tzung'ов с Shao Khan'ами в придачу. Но после сокрушительных побед над компьютером появляется мысль — а что было бы, если орками и другой нечистью управлял бы не дотошный, но предсказуемый искусственный интеллект, а ваши лучшие друзья, которые тоже не вчера взяли в руки мышки. Проверить это на деле можно только поиграв в multiplayer.

Организовать многопользовательскую игру можно с помощью Интернет, модемного соединения, или притащив свой компьютер к другу (игра по нуль-модему). Но в последних двух случаях можно поиграть только вдвоем. При данном варианте придется забыть о возможности объединения с кем-нибудь для последующего вероломного нападения на ничего подозревающего соседа по карте, "заруливания" всех знакомых в Формулу 1 и "шинкование" команды из соседнего подъезда в Quake. Все это есть только в игре по сети или по Интернет. Но до недавнего времени осуществить эту мечту не представлялось возможным — ввиду невысокого качества телефонных линий играть по Интернет было форменным мучением, а найти подходящую сеть и сейчас не так то просто. К счастью, в последнем случае ситуация меняется в лучшую сторону (по крайней мере в Москве).



Как все начиналось

Дело было летом. Я прикупил очередной номер журнала по компьютерным играм, в котором наткнулся на рекламу клуба сетевой игры. Заинтересовавшись, я уговорил друга съездить со мной по указанному адресу (он давно ставил под сомнение мое мастерство игры в Duke 3D). Как оказалось, это был магазин "Орки", торгующий компьютерами, в котором предприимчивые владельцы отвели две комнаты под клуб. Там находились штук пятнадцать довольно неплохих по тем временам компьютеров. Народу было немного — человек восемь. Понаблюдав их игру, мы уселись за свободные PC и подключились к играющим в Duke 3D. Как вскоре выяснилось, мой друг был прав на все 100 процентов. Я совершенно не умел играть в Duke'a. Расстраиваться было глупо, а вот научиться сетевой игре захотелось. Нам не хватало элементарного опыта, и мы стали быстро навёрстывать упущенное.



Незаметно прошел месяц, во время которого был совершен плавный переход с Duke на Quake, т.к. подключаться к уже играющим в "кваку" не в пример легче. А еще через месяц в баталиях "все против всех" наши флажки перестали "болтаться" самом низу, как было раньше, даже при игре с очень достойными противниками. Также с этим клубом познакомились довольно много моих товарищей, и отсюда начал свою историю один (а может и не один) Quake-клан.

Там же в "Орках" неоднократно проводились турниры по Quake'y, Warcraft'y и другим играм, где можно было понаблюдать за игрой сильнейших игроков. Недаром на них съезжался поглазеть народ со всей Москвы.

Клубы сегодня

На данный момент в Москве действуют несколько клубов. Наиболее известные — MTF, созданный кланом Moscow Team Fortress, недавно созданный клуб "Боевой топор" и переехавшие с Третьяковской на Октябрьскую "Орки". Соответственно, у играющего населения Москвы появился выбор, куда пойти. Ведь раньше в "Орках" нередко была ситуация, когда компании друзей просто не хватало места и приходилось ждать около часа, пока не освободится необходимое количество компьютеров.

Чтобы вы лучше ориентировались в жизни московских клубов, я чуть подробнее остановлюсь на каждом из них.

MTF

Клуб начал свою работу в конце зимы и первую неделю его услуги были совершенно бесплатны — садись за свободный компьютер (если он есть) и играй себе на здоровье. Необходимо отметить, что компьютеры, установленные в MTF — чуть-чуть не дотягивают до последнего слова техники. На всех машинах установлены Pentium II, 32M RAM и 3Dfx-карта. Все компьютеры завязаны в мощную сеть, так что играть там — одно удовольствие.

Седьмого марта в клубе проходил турнир по Team Fortress'y, в котором приняло участие семь кланов и сборная команда зрителей. Первое место занял питерский клан FW, второе — DC, третье

осталось за MTF.

В планах клуба — проведение турниров по Warcraft 2, Red Alert, Quake и Quake 2. Руководство клуба готово провести состязание по любой игре, по которой будет сделано достаточное количество заявок.

Орки

Переезд сказался на клубе "Орки" положительно — увеличилось число машин, и изменилась их конфигурация (появились 3Dfx, стало больше памяти, да и процессоры стали помощнее). Расположен клуб очень удачно — рядом два высших учебных заведения, откуда приходит поиграть большое количество студентов, горящих желанием виртуально порешить однокурсника. В результате этого, если вы появитесь здесь днем или вечером большой компанией, то вам придется подождать, пока освободятся компьютеры. А вот для одного-двух игроков "Орки" — оптимальный вариант, позволяющий найти соперника своего уровня.

В клубе имеется доступ к Интернет, которым можно оперативно воспользоваться, если вдруг возникнет такая необходимость.

Одиннадцатого и двенадцатого апреля в клубе запланировано проведение Второго Всероссийского Фестиваля по Quake, Quake 2 и Team Fortress'у, на который приглашены кланы и бойцы-одиночки (на момент выхода в свет этого номера он, скорее всего, уже состоится). Объявлено о десяти призовых местах, главный приз — ноутбук Fujitsu. Подробный отчет об этом фестивале читайте в следующем номере "Навигатора".

Боевой топор

Клуб "Боевой топор" образовался совсем недавно. Если быть совсем точным — в начале марта. Этот клуб похож с MTF как близнецы-братья. Как и MTF в свое время, клуб предоставил бесплатную неделю игры на мощных машинах и быстрой сети сразу после открытия, но, в связи с ограниченным количеством игровых мест, воспользоваться этой возможностью смогли лишь самые заядлые "квакеры", у которых хватило терпения ждать открытия клуба с шести часов утра, спокойно посапывая у дверей в своем красном armor'е.



В общем, клуб еще слишком молод, чтобы строго о нем судить, но до MTF и "Орков" он пока не дотягивает ввиду небольшого количества компьютеров и не совсем удачного расположения (пять остановок автобуса от ст.м. Бабушкинская).

История одного клана

Научившись более-менее играть в Quake, я начал поиски свежих фрагов в кругу своих друзей (их гораздо приятнее рвать на куски)... Подходящих кандидатур было не так много. Самого лучшего из них я затащил в "Орки" на DM4. Как вы можете догадаться, счет был не в его пользу ;)

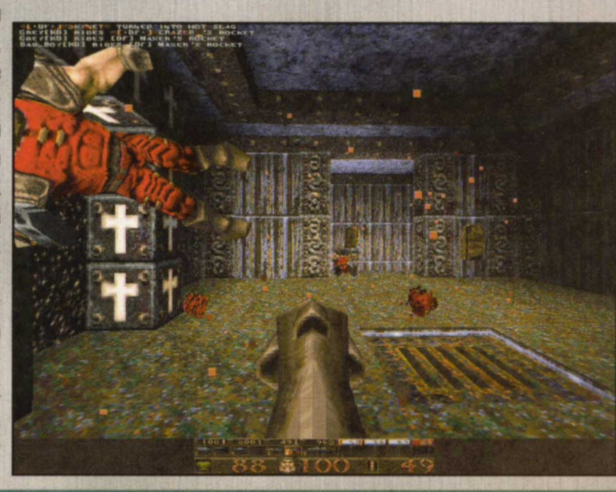
Но тот бой задел чувствительное самолюбие моего товарища. Все шло по плану ... Примерно через месяц, потренировавшись на раздобытых мною в Internet Reaper bot'ах и, проявив недюжинные способности Quaker'а, он почти дотянулся до моего уровня.

С тех пор наши совместные визиты в "Орки" стали регулярными, благо учимся мы оба в соседнем университете. Но однажды за нами в клуб увязались несколько его однокурсников, пообещавших по пути превратить нас в куски мяса. Естественно, это им оказалось не под силу. Но зачатки квакеров в них сидели, поэтому последующие вылазки к "Оркам" мы совершали уже вместе. Нам понравилась играть за одну команду, так как шинковать друг друга в капусту нам наскучило. Вдоволь натренировавшись, мы стали приглядываться к Team Fortress'у, ведь командная игра на порядок сложнее и интереснее, чем в простом Quake. Команда к тому времени у нас была уже весьма солидная и, побеждая раз за разом всех собравшихся в клубе с огромным отрывом, мы решили найти достойного противника. Наши поиски привели нас к страничке *rqa.df.ru*, из которой мы почерпнули немало интересной информации. Тогда-то мы и осознали, что серьезное сопротивление могут оказать только кланы, которые выступают постоянной командой и стремятся занять лидирующее положение среди соперников. Решили создать свой клан и мы, благо желания повышать свой уровень было в избытке. Обсудив вопрос с друзьями, объявили себя кланом и избрали лидера.

Теперь наш клан в состоянии бросить вызов другим. Цель у нас проста — набираясь опыта, перенимая приемы и навыки, стать со временем сильнейшим кланом мира :).

Есть все основания надеяться, что клубы не исчезнут по каким либо причинам из нашего бытия. Именно в них собираются сильнейшие игроки, с которыми можно пообщаться и поиграть; там же можно хорошенько расслабиться и отдохнуть, сыграв по сетке (ведь именно для этого клубы и предназначены). Только там регулярно проводятся турниры. Которые столь скрашивают эту, временами серую, жизнь.

Alrick



Команды консоли Quake

В этой статье мы даем краткое описание почти всех команд консоли Quake.Выучив их вы сможете настраивать практически все игровые праметры. Для начала, что называется то, что должен знать каждый Quake'ер, считающий себя профессионалом.
Появление прицела:
crosshair 1
Исчезновение потери ориентации, когда в вас попали:
v_kickpitch 0
v_kickroll 0
v_kicktime 0
Под водой вы будете видеть так же ясно, как и на суше:
r_waterwarp 0
Когда вы идете, то ваше оружие не двигается, что дает лучшее прицеливание:
cl_bob 0
cl_bobup 0
Закрепление за пробелом *rocket jump*'a:
alias rjump1 "cl_pitchspeed 32767 ; impulse 7 ; +lookdown ; +jump ; +attack ; wait ; -attack ; -jump ; -lookdown ; force_centerview ; cl_pitchspeed 150"
bind space rjump1
Если вы хотите почувствовать себя в шкуре снайпера, то можно закрепить за какими-нибудь клавишами увеличения и, соответсвенно, возвращения в нормальный вид. Все это делается командой ***fov***:
bind q "fov 35" – закрепление приближения за клавишей q
bind e "fov 90" – закрепление удаления за клавишей e
Ликбез окончен. Переходим к основной части. С помощью этих команд вы можете добится очень многого. Например записать демонстрацию в замедленном режиме, избавится от действия гранаты Scout'a нажатием одной клавишей, да просто настроить переключение оружия как вам удобнее. Поэтому: кто не знает команд – изучайте, кто знает – освежайте память, кто очень хорошо знает – тому доброй охоты.
Тип команды:
(A) – Действие
(C) – Команда
(T) – Переключатель или флаг
(V) – Переменная
(X) – Другое

+attack / -attack (A)
Синтаксис: +attack -attack
Если attack активна игрок стреляет.
Смотри также: impulse

+back / -back (A)
Синтаксис: +back -back
Если back активно игрок идет назад.
Смотри также: cl_backspeed

+forward / -forward (A)
Синтаксис: +forward -forward
Если forward активно игрок идет вперед.
Смотри также: cl_forwardspeed

+jump / -jump (A)
Синтаксис: +jump -jump
Если jump активно игрок прыгает.
Смотри также: sv_gravity

+klook / -klook (A)
Синтаксис: +klook -klook
Если klook активно клавишами "вперед" и "назад" вы смотрите вверх и вниз.

+left / -left (A)
Синтаксис: +left -left
Если left активно игрок поворачивается налево.
Смотри также: cl_yawspeed

+lookdown / -lookdown (A)
Синтаксис: +lookdown -lookdown
Если lookdown активно игрок смотрит вниз.
Смотри также: cl_pitchspeed, centerview, force_centerview

+lookup / -lookup (A)
Синтаксис: +lookup -lookup
Если lookup активно игрок смотрит вверх.
Смотри также: cl_pitchspeed, centerview, force_centerview

+mlook / -mlook (A)
Синтаксис: +mlook -mlook
Если mlook активно, то движениями мышки "вперед" и "назад" вы смотрите вверх и вниз.

+movedown / - movedown (A)
Синтаксис: +movedown -movedown
Если movedown активно, игрок плывет вниз.
Смотри также: cl_upspeed

+moveleft / -moveleft (A)
Синтаксис: +moveleft -moveleft
Если moveleft активно, игрок движется влево.
Смотри также: cl_sidespeed

+moveright / -moveright (A)
Синтаксис: +moveright -moveright
Если moveright активно, игрок движется вправо.
Смотри также: cl_sidespeed

+moveup / -moveup (A)
Синтаксис: +moveup -moveup
Если moveup активно, игрок плывет вверх.
Смотри также: cl_upspeed

+right / -right (A)
Синтаксис: +right -right
Если right активно,игрок поворачивает вправо.
Смотри также: cl_yawspeed

+showscores / -showscores (A)
Синтаксис: +showscores -showscores
Если showscores активно в режиме одного игрока, статистика показывается на строке состояния. В режиме многопользовательской игре текущие фраги выводятся на экран.

+speed / -speed (A)
Синтаксис: +speed -speed
Если speed активно игрок бежит.
Смотри также: cl_movespeedkey, cl_anglespeedkey

+strafe / -strafe (A)
Синтаксис: +strafe -strafe
Если strafe активно, клавиши "влево" и "вправо" действуют как шаг в сторону.

_cl_color (V)
Синтаксис: _cl_color <число>
По умолчанию: 0
Устанавливает цвет игрока. Число – ЦР*16+ЦШ, где ЦР – цвет рубахи, ЦШ – цвет штанов.
Смотри также: color

_cl_name (V)
Синтаксис: _cl_name <строка>
По умолчанию: Player
Устанавливает имя игрока.
Смотри также: name

_config_com_baud (V)
Синтаксис: _config_com_baud <число>
По умолчанию: 57600
Устанавливает скорость обмена информации модем-компьютер
Смотри также: com1/com2

_config_com_irq (V)
Синтаксис: _config_com_irq <value>
По умолчанию: 4
Устанавливает IRQ модемного порта
Смотри также: com1/com2

_config_com_port (V)
Синтаксис: _config_com_port <value>
По умолчанию: 1016
B

_config_modem_clear (V)
Синтаксис: _config_modem_clear <string>
По умолчанию: ATZ
Устанавливает строку инициализации модема.
Смотри также: com1/com2

_config_modem_dialtype (V)
Синтаксис: _config_modem_dialtype <P/T>
По умолчанию: T

Устанвливает режим набора номера – тональный либо пульсовый
Смотри также: com1/com2
_config_modem_hangup (V)
Синтаксис: _config_modem_hangup <string>
По умолчанию: AT H
Устанавливает команду модема "Повесить трубку"
Смотри также: com1/com2
_config_modem_init (V)
Синтаксис: _config_modem_init <string>
По умолчанию: выключено
Устанавливает спецефическую строку инициализации модема.
Смотри также: com1/com2
_vid_default_mode (V)
Синтаксис: _vid_default_mode <mode>
По умолчанию: 0
Устанавливает видеорежим, который Quake использует по умолчанию.
Смотри также: menu_video
alias (C)
Синтаксис: alias <name> [command]
Создает присваивает еще одно имя команде или связке команд. В связке команды должны быть разделены точкой с запятой. Если имя присваивается составной команде (cd off, fov 50, fraglimit 150), или связке команд, то они должны быть напечатаны в кавычках.
Пример:
alias net_game "hostname my_server ; fraglimit 15 ; timelimit 15"
bind INS net_game
Смотри также: bind
ambient_fade (V)
Синтаксис: ambient_fade <n>
По умолчанию: 100
Как быстро увеличивается или уменьшается сила окружающих звуков (звуки воды, ветра и т.д.). Чем больше число, тем быстрее изменяется сила звука.
Смотри также: ambient_level
ambient_level (V)
Синтаксис: ambient_level <n>
По умолчанию: 0.3
Громкость окружающих звуков.
Смотри также: ambient_fade
bf (C)
Синтаксис: bf
Фоновая вспышка, используется если вы взяли предмет.
bgmbuffer (V)
Синтаксис: bgmbuffer <size>
По умолчанию: 4096
Размер буффера, используемый для проигрывания музыки с CD-ROM'a.
Смотри также: bgmvolume, cd
bgmvolume (V)
Синтаксис: bgmvolume <vol>
По умолчанию: 1.0
Громкость CD музыки.
Смотри также: cd, bgmbuffer
bind (C)
Синтаксис: bind <key> [command]
Закрепление команды или связки команд за клавишей. В связке команды должны быть разделены точкой с запятой. Если закрепляется составная команда (cd off, fov 50, fraglimit 150), или связка команд, то они должны быть напечатаны в кавычках:
bind q "impulse 7; +attack; wait; -attack; impulse 5"
Если связываются команды-действия (+attack or +left), то первое действие автоматически отключается, если клавиша отпущена. Для избежания этого необходимл поставить перед командой точку с запятой:
bind q ";+mlook"
Нравильное написание клавиш:
За клавишу ESC невозможно закреплять команды или связки команд.
Смотри также: alias, unbind, unbindall
cd (C)
Синтаксис: cd [command]
Используется для управления CD плейером.
cd on
Включает CD после команды "cd off".
cd off
Выключает CD.
cd reset
Заново иницианализирует CD плейер. Необходимо ввести, ели вы поменяли диск или поставили его после запуска Quake.
cd play <track number>
Проигрывание определенной композиции.
cd loop <track number>
Проигрывание по кругу определенной композиции.
cd stop
Остановка играющей композиции.
cd resume
Продолжение игры остановленной композиции.
cd remap <track1> <track2> <track3> ...
Изменяет порядок проигрывания композиций.
Команда "cd remap 9 8 7 6 5 4 3 2" проигрывает композиции в обратном порядке
cd info
Выводит информацию о числе и типе композиций в CD-плейере, какая композиция проигрывается на данный момент и ее громкость.
Смотри также: bgmvolume, bgmbuffer
centerview (C)
Синтаксис: centerview
Взгляд игрока перемещается в исходное положение после действий +lookup или +lookdown action.
Смотри также: v_centerspeed, force_centerview
changelevel (C)
Синтаксис: changelevel <map>
Перемещает игру на выбранный уровень. На сервере используйте именно эту команду вместо map, т.к. перед переходом на выбранную карту сервер не отсоединяет всех клиентов.
Смотри также: map
cl_anglespeedkey (V)
Синтаксис: cl_anglespeedkey <speed>
По умолчанию: 1.5
Установка коэффициэнта скорорости поворота когда вы бежите.
Смотри также: cl_yawspeed
cl_backspeed (V)
Синтаксис: cl_backspeed <speed>
По умолчанию: 400
Установка скорости перемещения назад.
Смотри также: sv_maxspeed, cl_movespeedkey
cl_bob (V)
Синтаксис: cl_bob <value>
По умолчанию: 0.02
Установка высоты движения оружия вверх и вниз когда вы перемещаетесь.
Смотри также: cl_bobcycle, cl_bobup
cl_bobcycle (V)
Синтаксис: cl_bobcycle <value>
По умолчанию: 0.6
Установка скорости движения вашего оружия когда вы перемещаетесь.
Смотри также: cl_bob, cl_bobup
cl_bobup (V)
Синтаксис: cl_bobup <value>
По умолчанию: 0.5
Установка как высоко задирается оружие когда вы перемещаетесь.
Смотри также: cl_bob, cl_bob_cycle
cl_forwardspeed (V)
Синтаксис: cl_forwardspeed <speed>
По умолчанию: 200
Установка скорости движения вперед.
Смотри также: sv_maxspeed, cl_movespeedkey
cl_movespeedkey (V)
Синтаксис: cl_movespeedkey <speed>
По умолчанию: 2.0
Установка коэффициэнта ускорения движения во время бега.
Смотри также: cl_backspeed, cl_forwardspeed, sv_maxspeed
cl_pitchspeed (V)
Синтаксис: cl_pitchspeed <value>
По умолчанию: 150
Установка скорости перемещения взгляда вверх или вниз.
cl_rollangle (V)
Синтаксис: cl_rollangle <value>
По умолчанию: 2.0
Установка угла наклона вышего экрана когда вы двигаетесь вбок.
Смотри также: cl_rollspeed
cl_rollspeed (V)
Синтаксис: cl_rollspeed <speed>
По умолчанию: 200

Установка скорости наклона когда вы двигаетесь вбок.
Смотри также: cl_rollangle

cl_shownet (T)
Синтаксис: cl_shownet <0/1>
По умолчанию: 0
Выводит на экран статус сети.
Пример вывода:
98 98 120
120
98

cl_sidespeed (V)
Синтаксис: cl_sidespeed <speed>
По умолчанию: 350
Устанавливает как быстро вы перемещаетесь в бок.

cl_upspeed (V)
Синтаксис: cl_upspeed <speed>
По умолчанию: 200
Установка скорости плавания вверх или вниз.

cl_yawspeed (V)
Синтаксис: cl_yawspeed <speed>
По умолчанию: 140
Установка скорости поворота вправо или влево.
Смотри также: cl_anglespeedkey

clear (C)
Синтаксис: clear
Очищение экрана консоли.

cmd (C)
Синтаксис: cmd <commands>
Передает команду от клиента к серверу на выполнение. Для примера: команды 'cmd sv_gravity -100', или 'cmd deathmatch 0', если были введены с консоли клиента передаются на сервер, который воспринимает их как введеные с консоли сервера. В версии 1.06 сервер игнорирует такие команды.

color (C)
Синтаксис: color <shirt> <pants>
Устанавливает цвет игрока.
Смотри также: _cl_color

con_notifytime (V)
Синтаксис: con_notifytime <time>
По умолчанию: 3
Sets how long messages are displayed when playing.

connect (C)
Синтаксис: connect <server>
Подсоединяет игрока к серверу. После команды указывается сетевой адресс.
Смотри также: port, slist, disconnect, reconnect

coop (T)
Синтаксис: coop <0/1>
По умолчанию: 0
Устанавливает тип игры cooperative для многопользовательского режима.
Смотри также: deathmatch, teamplay

crosshair (T)
Синтаксис: crosshair <0/1>
По умолчанию: 0
Включает/выключает прицел.

d_mipcap (V)
Синтаксис: d_mipcap <value>
По умолчанию: 0
Устанавливает уровень детализации. Число от 0 до 3. 0 - самый детализированный уровень.
Смотри также: d_mipscale, d_subdiv16

d_mipscale (V)
Синтаксис: d_mipscale <value>
По умолчанию: 1
Установка уровня детализации удаленных объектов. Число от 0 до 40. 0 - уровень детализации объектов не меняется.
Смотри также: d_mipcap, d_subdiv16

d_subdiv16 (T)
Синтаксис: d_subdiv16 <0/1>
По умолчанию: 1
Установка чрезвычайной коррекции перспективы.
Из techinfo.txt:
Для максимальной скорости коррекция перспективы происходит только через каждые шестнадцать пикселов. Это в общем нормально, но иногда происходит несостыковка текстур. Для более аккуратного наложения текстур необходимо установить с консоли d_subdiv16 0. Это также приведет к понижению производительности компьютера.
Смотри также: d_mipcap, d_mipscale

deathmatch (T)
Синтаксис: deathmatch <0/1>
По умолчанию: 0
Устанавливает тип игры deathmatch.
Смотри также: coop, teamplay

demos (C)
Синтаксис: demos
Проигрывание демонстраций или переход к следующей если какая-нибудь уже проигрывается.
Смотри также: playdemo, startdemos, stopdemo, record

disconnect (C)
Синтаксис: disconnect
Покинуть текущий сервер.
Смотри также: connect, reconnect

echo (C)
Синтаксис: echo <string>
Печать текста в вашей собственной консоли.

edgefriction (V)
Синтаксис: edgefriction <value>
По умолчанию: 2
Установка скорости скольжения на наклонной поверхности.

entities (C)
Синтаксис: entities
Вывод списка используемых объектов в игре.
Пример:
0: maps/e1m5.bsp: 0 (0.0, 0.0, 0.0) [0.00.00.0]
1: EMPTY
2: EMPTY
3: EMPTY
4: EMPTY
5: progs/player.mdl: 0 (-1647.9,1722.4, 24.0) [0.0 -94.20.0]
6: EMPTY
7: progs/player.mdl: 16 (-1205.8,2276.6, 24.0) [0.0 215.60.0]
(...) {Text deleted}

exec (C)
Синтаксис: exec <filename>
Выполнение script файла.

flush (C)
Синтаксис: flush
Очистить текущий кэш, включая кеширование звуков.
Смотри также: precache, soundlist

fly (T)
Синтаксис: fly
По умолчанию: Off
Установка режима полета. Используйте плавание вверх и вниз для изменения высоты.

force_centerview (C)
Синтаксис: force_centerview
Устанавливает взгляд игрока точно по центру после использования команд +mlook, +klook, +lookup, или +lookdown.
Смотри также: centerview

fov (V)
Синтаксис: fov <value>
По умолчанию: 90
Установка увеличения.

fraglimit (V)
Синтаксис: fraglimit <value>
По умолчанию: 0
Установка числа фрагов, которое необходимо для завершения уровня.
Смотри также: timelimit, noexit, samelevel

gamma (V)
Синтаксис: gamma <value>
По умолчанию: 0.0
Установка коррекции гаммы (яркости).
Смотри также: r_fullbright

give (V)
Синтаксис: give <item> <amount>
Вам дается предмет.

Предмет	Описание	Максимум
1	Топор	
2	Дробовик	
3	"Двустволка"	
4	Гвоздемет	
5	Супергвоздемет	
6	Гранатомет	
7	Рокетная пусковая установка	
8	Молниемет	
C	Батарейки	255
H	Здоровье	32767
N	Гвозди	255
R	Ракеты	255
S	Патроны к дробовику	255

god (T)
Синтаксис: god
По умолчанию: Off
Устанавливает режим бога.

STRATEGY

Tribal Rage

Жанр	RTS
Издатель	RedOrb Entertaiment
Разработчик	TalonSoft
Срок выхода	Апрель 1998 года Windows 95

Гори, гори, огонь войны!

На этот раз фирма TalonSoft решила сделать шаг в сторону от столь привычных воргеймов, сделавших ее известной. Нет более исторической подоплеки, изменился жанр и графический движок.

Теперь нам предлагается взять в свои руки бразды правления племенем-бандой. Почему племенем, почему бандой? Да потому, что в будущем после нескольких десятилетий беспрерывных войн, голода и болезней на Земле остались лишь небольшие ожесточившиеся группки людей. Смыслом их жизни являются постоянные стычки с такими же несчастными, скитающимися по разоренной земле бомжами-милитаристами. Нет чтобы всем дружно построиться и стройными колонами на борьбу с разрухой. Видать, такова уж человеческая натура, даже на пепелище может разгореться конфликт на почве дележа золы.

Кто есть кто, или кто кого

Для стратегий реального времени вполне привычным стала добыча и переработка неких ресурсов, за счет которых можно будет расстраивать базу и производить различные войска. В этом вопросе разработчики из TalonSoft не стали изобретать велосипед. Для успешного руководства бандой игрокам придется добывать еще один ресурс – кредиты, на которые можно будет покупать новых бойцов и технику.

Всего в игре будет шесть различных племен, а также независимые «мирные» жители. Уже сейчас известны их названия и некоторые специфические виды вооружения. Итак, обо всем по порядку:

– Amazons – очень красивые, но такие же опасные девушки. Вооружены они будут арбалетами с зажигательными стрелами и катапультами, а передвигаться – на динозаврах.

– Bikers – хулиганы-рокеры, разъезжающие на обычных, трехколесных и "колясочных" мотоциклах. Сопровождать их будут не менее рокерные подруги, вооруженные пулеметами, винчестерами и автоматами.

– Cyborgs – киборги, состоящие на 50% из мяса и костей, а на оставшиеся 50% – из прочих материалов и желания убивать. Как и положено настоящим машинам смерти, по карманам у них рассованы автоматические пушки и лазеры. Транспорт у киборгов тоже солидный: танки, бронетранспортеры. Ну, а чтобы не скучать, – бок о бок с ними сражаются киборгши с мечами. Надо сказать, в последнее время использование разной комплекции девушек вместо мальчиков для битья (резания, отстрела и т.д.) становится любимой фишкой разработчиков.

– Death Cultists – одной ногой уже стоят в могиле, но пальцы все равно растопыривают – держат на спусковых крючках. Чтобы оправдать столь суровое имя, размахивают огнеметами, распылителями яда, двуствольными гранатометами, а в ближнем бою дерутся циркулярными пилами.

– Enforcers – местные «законники», следят за соблюдением правил, ими же и созданными. Арсенал их выглядит не менее внушительно: лазеры, самонаводящиеся ракеты с разделяющимися боеголовками, антигравитаторы, станнеры, замораживающие гранаты.

– Trailer Trash – самое «милые» и беззащитное племя, старающееся выжить в этом мире беспрерывного насилия. Большая часть оружия производится ими из подручных материалов, а пользуются им абсолютно все члены банды: бабушки носятся с гранатометами, пацаны – с огнеметами, использующими виски в качестве амуниции, младенцы ездят в колясках с обрезами. Катается вся эта орава преимущественно в грузовиках и огромных джипах-монстрах.

Кто такие «мирные» жители, и что они прячут за пазухой пока не ясно, но, думается, и у них найдется масса прикольных смертоносных игрушек.

Декрет о земле

Основным ресурсом в игре будет земля, максимальное количество которой и пытаются захватить все воюющие кланы. В начале игры, после выбора племени, вам также предложат выбрать размер территории, за которую вы будете воевать. При игре на максимальной карте придется сражаться за 25 более мелких участков. Причем захваченную территорию нужно еще будет и охранять, отбиваясь от всех остальных кланов. Самым приятным и, пожалуй, неожиданным является то, что в каждой новой кампании набор карт будет выбираться случайным образом из двухсот, заранее подготовленных. Размер и состав вражеских контингентов на этих землях тоже будет меняться в зависимости от многих факторов: вида территории, типа племени и общей геополитической ситуации в кампании.

По замыслу разработчиков у каждого клана в начале будет по одной территории, остальные находятся под контролем нейтральных жителей. Захват новых земель будет происходить, скорее всего, по стандартам Warcraft и C&C – высадка и уничтожение противника. Ожидаются и нестандартные миссии, например, нужно будет провести свой отряд через определенную территорию с наименьшими потерями за ограниченное количество времени, или как-то по-хитрому штурмовать вражеский склад боеприпасов.

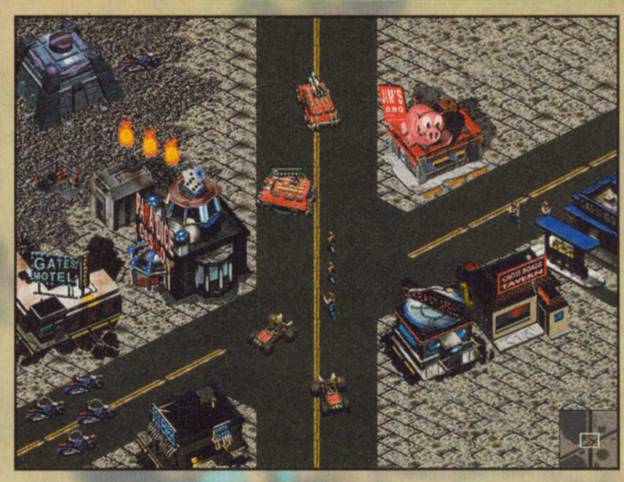
Опыт решает все

Самым привлекательным, на мой взгляд, в Tribal Rage является то, что все









ваши войска не только будут накапливать в сражениях опыт и повышать различные характеристики (какие именно пока еще не совсем ясно), но и получать статус элитных бойцов. Всех выживших в предыдущих стычках можно будет направлять на захват новых земель. Также время от времени к вам на службу будут наниматься *герои* (ну прямо Master of Magic), обладающие уникальными способностями и особо мощным оружием. Кроме этого в игре предусмотрены случайные события, по типу того же Master of Magic или Master of Orion: обнаружение новых технологий, секретного оружия, патронов. Чтобы жизнь не казалась сказкой, планируется генерация всяческих негативных событий.

Даешь редактор!

Tribal Rage не относится к играм типа прошел-один-раз-и-выкинул. В дополнение к случайному выбору карт, а математики подтвердят, что число сочетаний из двухсот по двадцать пять огромно, предусмотрены редакторы карт и войск. Теперь можно будет не только рисовать новые холмы и реки, изменять параметры различных пехотинцев и танков, но и создавать собственных милитаризованных монстров. Возможность навешивать на какую-нибудь амазонку двуствольные пулемето-ракетометы, пожалуй, порадует многих.

На графику и цвет - товарищей нет

На данный момент достаточно трудно что-либо конкретно сказать о качестве графики и звука. Имеющиеся скрины смотрятся очень даже и неплохо, но как все это будет двигаться? Про звук нет вообще никакой информации, хотя TalonSoft всегда отличалась от многих других производителей wargame весьма продвинутым звуковым оформлением. Про multiplayer пока тоже ничего определенного сказать нельзя. Такой режим естественно предусмотрен, но можно ли будет поиграть вшестером или всемером (считая нейтральных жителей) неизвестно.

Ждем-с

Чем же все-таки порадуют нас в итоге разработчики? Станет ли Tribal Rage чем-то новым или затеряется в игровом мире, получив ярлык очередного пустого клона? Будем надеяться, что TalonSoft не станет начинать свою realtime эпоху выпуском неинтересного продукта. Ведь, если им удастся воплотить в финальной версии хотя бы половину из задуманного, а все отряды будут вооружены такими же прикольными стволами, как бойцы племени Trailer Trash, то пройти мимо Tribal Rage будет невозможно.

Николай Барышников

WarGames

Жанр	RTS
Издатель	MGM Interactive
Разработчик	Interactive Studios
Срок выхода	Середина 1998 года
	Windows 95

15 лет назад

А вот вы спросите "Ну и что было 15 лет назад? Какая-нибудь игра-прародительница, заложившая основы жанра?" Нет, господа, 15 лет назад в 1983 году на широких экранах американских кинотеатров появился фильм "Wargames", вдохновивший сегодня Interactive Studios на создание одноименной игры.

Это была во многом революционная картина. Ну, для начала, это был едва ли не первый в истории фильм о хакерах. Главный герой, школьник Дэвид Лайтман, случайно вламывался в сверхсекретный компьютер W.O.P.R. системы NORAD (совместная американо-канадская система ПВО). Этот первобытный хакер, который, в сущности, всего лишь искал новые игры, вздумал сыграть с бездушной машиной в "Глобальную Термоядерную Войну". А компьютер-то на военной службе отупел, и чуть было не начал такую войну в реальности. Весь фильм главные герои спасали человечество от неминуемой гибели, и, естественно, спасли.

Антивоенная направленность понравилась даже тогдашним советским руководителям, и беллетризированный сценарий был переведен под названием "Недетские Игры" и издан в знаменитой серии "Зарубежная Фантастика". А уж восторгам американцев не было предела: фильм стал четвертым по сборам в 1983 году и получил три номинации на Оскара – в том числе за сценарий.

Что интересно, авторы очень точно предсказали развитие информационных технологий.

Если во время действия фильма он был все же фантастичным (слегка), то в настоящее время это самая что ни на есть реальность. Кстати, ходят слухи, что сценарий был написан после того, как Кевин Митник впервые взломал компьютеры Пентагона.

Назад в настоящее

Итак, этот фильм переносится на экраны мониторов, и ничего необычного в этом никто уже не видит. Вот только жанр новоиспекаемого шедевра настораживает – реалтайм-стратегия? Что в итоге останется от оригинальной идеи?

В общем, остается действительно немного. Действие разворачивается через 20 лет после фильма – ну то бишь почти сейчас.

Суперхакер Дэвид Лайтман теперь работает на NORAD, моделируя военные ситуации для компьютера W.O.P.R. Для тестирования он выкладывает их на сайт одной компании (ну не идиот ли?). Тут же в них начинает играть просерфивший мимо геймер. Пара-другая миссий, и грань между игрой и реальностью начинает стираться (вот к чему приводит лозунг "Мы верим – этот мир реален!").

Ну и само собой разумеется, что роль незадачливого геймера достается вам.

Тотально аннигилированный миф

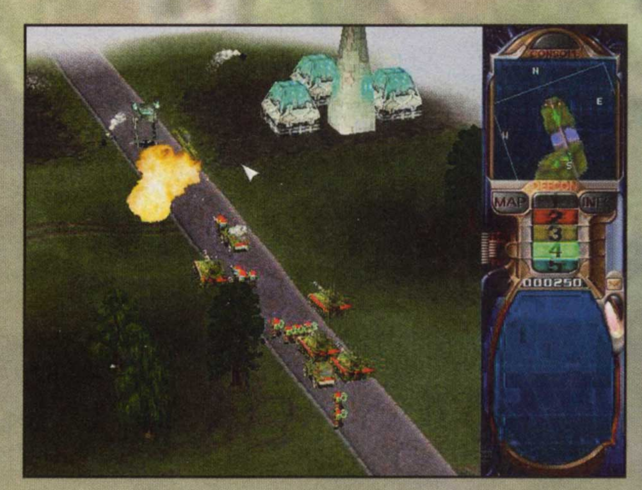
Помните отзывы о Total Annihilation? "Нет, вы по скринам не увидите, что она трехмерная. Нет, она действительно вся целиком трехмерная. Но по скринам этого просто не видно..." И вы помните, что с Myth таких проблем не возникало? Там все было видно очень ясно. И если бы Myth появился раньше, возможно, что успех TA не состоялся бы. Однако пресловутый Миф, кроме легкого опоздания, был явно нестандартной RTS – в отличие от той же TA, более четко следовавшей в привычной юзеру колее C&C. Намечались два принципиально различных подхода к идее использования трехмерности. Wargames собирается объединить их. С одной стороны, это будет более-менее обычный представитель семейства C&C, с постройкой базы и некоторым менеджментом ресурсов (вернее, ресурса – он только один – деньги). С другой стороны, все игровые объекты трехмерны, соответственно можно будет вращать и приближать-отдалять вид сколько душе угодно. Это направление кажется наиболее перспективным, и при удаче Wargames может, даже породят череду клонов с аналогичным оформлением.

Разумеется, трехмерность будет использована на всю катушку. Помимо уже навязших в зубах "медленных подъемах юнита на горку" и "улучшенной видимости с этой горки" будут и менее явные эффекты. Например, крылатые ракеты, как и в жизни, будут точно следовать рельефу. Ну и с технической точки зрения, как видно на скриншотах, все очень даже неплохо – кстати, 3Dfx поддерживается и рекомендуется.

Структура

В игре 2 кампании по 15 миссий каждая – всего, как нетрудно подсчитать, 30. Что интересно, все они созданы при содействии режиссера фильма Джона Бэдхэма – вот только как это от-









разится на их качестве? Играть можно как за NORAD, так и за W.O.P.R. Действие миссий может разворачиваться на одном из шести ландшафтов.

Юниты сторон отличаются довольно сильно, хотя есть и однотипные – вроде хакеров или конструкторов. Но есть и сугубо уникальные – скажем, Mole Bomb у NORAD, подкапывающаяся под врага и взрывающаяся прямо под ним.

В общем, W.O.P.R. имеет тенденцию к использованию роботов и "мехов" – шагающих механизмов, а NORAD – традиционных танков, авиации и пехоты.

Клон?..

Ну как вам сказать... Конечно, общая идея, несомненно, не нова. Имеется база, которую отстраивает специальный юнит – Constructor. Соответственно, создаем базу, штампуем орду танков (или чего еще) – и вперед. Но не все так просто. Есть и некоторые нововведения, усложняющие положение.

Например, единственный ресурс (деньги) добывается исключительно командами хакеров в специальных компьютерных центрах. Впрочем, хакеры смогут выполнять и множество прочих функций, что заметно повышает их ценность. Достаточно перевести команду в другое здание (между прочим, практически во все здания и даже крупные юниты можно будет войти пехотой), и она уже добывает научную информацию или посылает злобные вирусы в компьютерный центр противника.

Среди построек базы ничего уникального вроде бы нет, а возможность лечить и чинить юниты стара как жанр. А вот активное использование мин – постановка и саперные работы – кажется, не столь ходовой момент. Любопытна и возможность передвигать юниты в особом "скрытном" режиме, от которого некоторые из них (например, Eliminator – нечто вроде супершпиона с замашками C&C'шного Коммандо) получают дополнительные преимущества. Уже есть сведения о хорошей сбалансированности юнитов (коих, кстати, около 100). Также ходят слухи о том, что в большинстве, если не во всех, миссиях, игрок будет "посажен на часы" – обязан пройти в минимально возможное время, а не то... В общем и целом можно сразу сказать, что с идейной точки зрения Wargames выглядят достойно – если и клон, то очень продвинутый.

Пятикомпонентные мозги

Особое внимание разработчики уделяли AI. Как обычно, нам гарантируют, что он будет совершенно бесподобный, и мы, головы садовые, снова им наивно верим. А что остается делать? К тому же, в Wargames AI будет совершенно необычный – комбинация пяти взаимосвязанных систем.

Одна отвечает за отстройку и оборону базы, другая – за атаки выдвинувшихся юнитов врага, третья атакует базу противника, четвертая контролирует хакеров, а пятая занимается организацией внезапных ударов.

Я, конечно, не программист, но звучит все это многообещающе. Может, в кои-то веки искусственный интеллект хоть как-то сможет конкурировать с человеком.

Сумма слагаемых

Итак, господа! Эра трехмерных RTS наступила окончательно и бесповоротно! И в лице Wargames мы видим довольно достойного, на мой взгляд, представителя этого самоклонирующегося племени. Соединение ДЕЙСТВИТЕЛЬНОЙ трехмерности Myth с стандартным C&C'шным механизмом постройки базы может и должно быть удачным. Уже сейчас видно, что игра как минимум красива (разве что юниты малость недоделаны – текстурки еще сыроваты). Стоит надеяться, что и идейная начинка окажется на уровне обещаний.

Одна есть загвоздка. Wargames – хороший старый фильм. И (надо думать) хорошая новая игра. Но кроме того, что их обоих выпустила MGM, есть между ними хоть что-нибудь общее?..

Андрей Алаев





Warhammer 40k
Chaos Gate

Жанр Пошаговая стратегия
Издатель SSI
Разработчик Random Games
Дата выхода Сентябрь 1998
Windows 95

И вновь компания SSI собирается порадовать любителей пошаговых стратегий вообще и вселенной Warhammer в частности. Игра основана на настольной версии Warhammer 40000. О ней вы сможете узнать более подробно, прочитав статью «Не глядя на экран», опубликованную в этом же номере. Но, тем не менее, затрону некоторые аспекты вселенной Warhammer 40000 и в данном preview. Вам придется бороться с силами хаоса при помощи небольшого отряда космических пехотинцев. По версии настольной игры хаосом или измерением хаоса называется параллельная вселенная, существующая бок о бок с реальным физическим миром. Как ни странно, это измерение является продуктом нашего (человеческого) и нечеловеческого мышления. Эмоции любого существа находят свое отражение в мире хаоса. Множество близких по смыслу эмоций притягиваются друг к другу и формируют новый, высший уровень космического сознания — богов хаоса. Естественно, против вас будут выступать силы, созданные различными психозами и негативными чертами характера всех живых существ: агрессивностью, ненавистью, коварством. Боги хаоса очень сильны, они командуют легионами страшных демонов и миллионами культистов-сектантов. Именно вам выпадет честь спасать Человечество и Империю от коварных замыслов демонов и мутантов, поклоняющихся злу.





Ответный удар

В Warhammer 40k предусмотрены два режима: полновесная кампания из восемнадцати миссий, связанных между собой видео-заставками, и набор отдельных сценариев. В кампании вам придется руководить подразделением космических пехотинцев под названием Ultramarines. Это один из элитных отрядов Императора, что-то вроде современного спецназа или частей ВДВ. Под вашим руководством будут сражаться около пятидесяти человек, включая особых героев, и различная техника. Под техникой понимаются несколько видов танков, бронетранспортеров, дредноутов (шагающие роботы) и терминаторов (пехотинцы, одетые в супертяжелые доспехи и вооруженные не хуже танка). В категорию героев войдут: капитан, ветеран-сержанты, капелланы, псионики и некоторые другие. Наличие псиоников должно сильно разнообразить сражения, дополнив пулеметные очереди и лазерные разряды дюжиной боевых телепатических способностей. Так как в настольной версии присутствуют несколько десятков видов вооружения, включая огнеметы, тяжелые пулеметы и лазеры, гранатометы и плазменные пушки, то все они были перенесены и в компьютерную версию. Так что будет из чего покрошить ненавистных мутантов.

В режиме отдельных миссий можно будет заняться прохождением как уже существующих сценариев, так и воспользоваться услугами встроенного редактора карт или генератора случайных сражений. Такая возможность особенно должна порадовать любителей воевать не против компьютером, а против живых противников. Тем более, что multiplayer рассчитан на четверых игроков одновременно (при игре по локальной сети или сети Интернет) или двух при игре по модему/нуль-модему. Естественно, вы сможете командовать не только имперскими войсками, но и выступить в роли генерала армий хаоса.

Клон X-COM, JA или, все же, нечто новое?

Warhammer 40k: Chaos Gate во многом похожа на столь полюбившиеся нам игры. Тот же изометрический вид, та же пошаговость. Бойцы будут накапливать в сражениях опыт и повышать различные характеристики. Но, судя по заверениям авторов, появится и много нового. У каждого солдата появятся 42 вида движений (я не уверен, что сам смогу так сложно передвигаться: ну сяду, встану, подпрыгну :) — ну, а 42 — это что-то феноменальное), а абсолютно все характеристики сильно повлияют на исход боя. Нельзя будет докупать пехотинцев и до зубов вооружать их покупным оружием. В следствие этого потеря нескольких опытных бойцов с тяжелым вооружением может стать настоящей трагедией. Плюс ко всему перечисленному, как и во всех остальных играх, основанных на настольном Warhammer, очень четко будут проработаны правила по психологии. Ну а псионика вообще открывает множество ранее неиспользованных возможностей: он по вам из пулемета жарит, а вы ему мозги телекинетическим импульсом выжигаете.

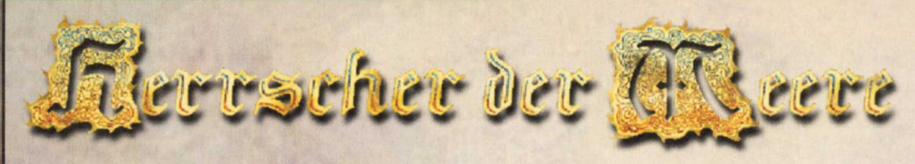
Игра будет полностью трехмерной с разрешением от 640x480 до 1024x768, соответственно осколки после взрыва гранаты не станут разлетаться в одной плоскости, а огнеметная струя будет иметь форму конуса. Звуковое оформление разработчики обещают довести до совершенства, и после знакомства с Warhammer: Dark Omen я не вижу причин им не верить.

Ветер перемен

Имеющиеся графические материалы вселяют надежду. Очень не хотелось бы увидеть очередную неудачную реализацию замечательной идеи, вспомните разочарование от Warhammer 40000 Epic The Final Liberation. И все же не думаю, что один неудачный ход в прошлом мог отвратить игроков от всей вселенной Warhammer. В этой теме заложен потенциал, его только начали черпать. В любом случае, редакция "Навигатора" уже занесла Warhammer 40k: Chaos Gate в список потенциальных хитов.

Николай Барышников


СВИНГ
Определение #1:
"Свинг - классическая логическая аркадная игра, цель которой - набрать максимальное количество очков."
Определение #2:
"Свинг - Народная игра."
Определение #3:
"Свинг - это ШарМан !"
"Любое сходство с какими-либо шарами, живыми или покойными, чисто случайно"
00:04:27
12 4 11 6 12 14 16 11
Предупреждаем: Свинг опасен для Вашего офиса !
ДОКА
103482, Москва, Зеленоград, корп 360, ЗАО "Дока Медиа"
тел. (095) 536-4020, 536-4652, факс: (095) 536-5887
E-mail: doka@doka.ru, WWW.DOKA.RU



Жанр	Turn-based strategy
Издатель в России	компания АМБЕР
Разработчик	Attic Entertainment Software
Системные требования	Pentium 90, 8 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 133, 24 Mb RAM
Multiplayer	n/a
	DOS

Разработчик этой игры в рекомендациях не нуждается. Напомню вам только словосочетание – *Realms of Arcania*, и дальше можно не продолжать. Немецкая добротность и проработанность деталей. Сбалансированный gameplay, достойный сценарий и прекрасное музыкальное сопровождение. И вот – новая игра.

"Властелин Морей" появился в редакции в виде англоязычной версии с ограничениями, любезно предоставленной компанией "Амбер", которая собирается вскоре выпустить локализованный вариант. Ограниченность версии выражается в том, что игроку доступна только одна карта мира, каким его знали европейцы во времена позднего средневековья. Миссия пока что тоже одна. Цель ее – достичь положения богатого судовладельца, подчинить порты и т.п., словом, стать Властелином Морей. По мнению разработчиков, для получения сего громкого титула достаточно сколотить капитал в двадцать миллионов монет. После чего задание будет выполнено, и морским стратегам останется только одно занятие – отлавливать момент появления полной версии.

Но – обо всем по порядку.

Играем в Историю

Итак, действие морской стратегии "Властелин Морей" (в английском варианте игра будет носить название Sovereign of the Seas) происходит в период со второй половины XVI по первую половину XVII века. В самый разгар эпохи великих географических открытий. Совсем недавно состоялось плавание Христофора Колумба, искавшего короткий путь к берегам Индии; позади кругосветное турне великого Магеллана, в котором из пяти кораблей экспедиции назад в Европу возвратилась только "Виктория", построенная, видимо, под счастливой звездой; разведал дорогу в Азию Васко де Гама, после путешествия которого Португалия на 90 лет установила контроль над путем в Индию вокруг Африки. Суэцкий канал еще не прорыт – инженеры начнут работать над ним только в XIX веке, Кука еще не скушали аборигены, а Австралия не превратилась в место ссылки каторжников.



Исторический фон игры не менее насыщен – создание испанской "Непобедимой армады" и разгром ее в Ла-Манше англичанами; широкое распространение всех форм морского разбоя; процветание работорговли, и первое знакомство европейцев с табаком.

Кстати, во "Властелине" реализована любопытная система исторических сводок. Время от времени вам сообщают о реально происходивших коронациях, военных походах и прочих геополитических событиях.

В начале игры вам предстоит выбрать государство, под флагом которого будут бороздить лазурные воды морей ваши корабли. Мощных морских держав в те времена было немного – Англия, Франция, Испания и Португалия. В географическом плане этот выбор не существенен, т.к названные страны расположены достаточно близко друг к другу. В любом случае, в вашем распоряжении окажется только один морской порт, не больше. За оставшиеся три страны сыграет компьютер. Существует возможность отключить участие этих трех государств в игре, но тогда весь игровой процесс сведется к тупому накоплению денег, что едва ли будет кому-нибудь интересно. Теоретически, вы можете сами (или с друзьями) сыграть за все четыре страны, в своего рода вариант Hot Seat.

Предусмотрено пять уровней сложности, от сухопутного увальня "Landlubber" до просоленного "Old Salt". Первые предназначены для новичков, и у "увальней" вся игра пройдет без малейших затруднений. Ну, а карьера "морских волков" будет осложнена бурями, пиратами, эпидемиями и прочими



сюрпризами, которые не дадут вам расслабляться даже во время самых обыденных мероприятий.

И последнее. Можно установить дату, с которой вы начнете свои коммерческие путешествия. Годы – с 1540 по 1640, целых сто лет. Для чего разработчики ввели эту опцию неясно, ведь она практически ни на что не влияет.

Будни портового города

Итак, вы становитесь комендантом порта одной из держав. Отданный под ваше попечительство порт состоит из нескольких секций. Прежде всего – пристань и корабельная верфь. На пристани можно приобрести судно. Для покупки должны наличествовать две вещи: деньги и само судно. Первоначальный капитал предоставляется безвозмездно из государственных субсидий. Его вполне хватит на приобретение двух-трех кораблей. Всего во "Властелине Морей" присутствует пять типов кораблей – галеон, фрегат, корвет, бриг и голландский flute. Заметим, что для серьезной морской стратегии количество типов судов довольно невелико.

На причале стоит по одному представителю каждого типа – всего пять кораблей. Купленный корабль переходит в вашу собственность, а на верфи автоматически начинает возводиться такой же. Процесс длится несколько месяцев, после чего вы опять сможете приобрести нужный корабль. При наличии достаточных денежных средств можно купить все пять судов в своем порту и, в дальнейшем, приобретать новые по мере надобности. К слову, в некоторых нейтральных портах других стран также можно приобрести какое-нибудь суденышко.

Ваше вмешательство в работу верфи ограничивается перераспределением людей между одновременно строящимися кораблями. Количество кораблестроителей постоянно и не поддается изменению. А жаль – иногда ой как хочется побыстрее выстроить новый фрегатик, особенно если пираты зело донимают. Вообще, в плане кораблестроения игра слишком уж упрощена – стройматериалы берутся непонятно откуда, новых рабочих нанять нельзя и, в целом, система верфь-пристань представляет собой попросту большой магазин морских посудин, не более того.

Корабль вам продают совершенно "голый" – нет ни пушек, ни ядер, ни матросов, ни провианта для экипажа. Все

это можно получить здесь же, в порту. По сравнению с судами, стоимость этой “мелочевки” ничтожна, и финансовый фактор учитывать практически не приходится. Зато нельзя забывать о водоизмещении экипируемого судна. Скажем, в галеон можно втиснуть полтора десятка крупнокалиберных пушек, ядер к ним и большой экипаж, да еще и место под товар останется. То же самое можно проделать и с фрегатом, но только груз в его трюмы после этого уже не поместится. Впрочем, фрегат и не предназначен для ведения торговых операций. А вот на бриг, понятно, такое количество орудий не поставить, и матросов 40 человек ему хватит под завязку. В любом случае, требуется соблюдать баланс, исходя из предназначения корабля – торгового или военного. Кроме того, отправляя судно в дальнее плавание, позаботьтесь снабдить его экипаж избытком провизии. Если моряки протянут ноги от голода, вы потеряете корабль.

Как в порту, так и за его пределами вы можете формировать флоты, и перераспределять свои корабли между ними. Флот может состоять как из десятка судов, так и из одного отдельного корабля. За пределами портов, на карте мира, вы управляете именно флотами.

Пришло время остановиться на других портовых секции – это форт, часть города и офис. Форт, понятное дело, служит для защиты гавани от незваных гостей (преимущественно пиратов). Его можно апгрейдить, но это встанет в приличную сумму. Ваша крепость также может послужить источником недостающих для укомплектования корабля моряков.

В городе производятся разнообразные товары. Фабрики не являются вашей собственностью, поэтому за приобретаемые товары необходимо платить. У вас есть возможность организовать собственное производство – вы можете построить по несколько фабрик практически в любом порту, где появился ваш флот. И впоследствии будете получать соответствующий товар почти бесплатно, за вычетом небольших накладных расходов. Менеджмент сырья в игре отсутствует – оно (сырье), вероятно, приходит на фабрику на своих ножках. Вообще же говоря, каждый город может изготовлять только два вида товаров. В Европе это обычно одежда, оружие, алкоголь, в странах Африки – слоновая кость, рабы (м-да.. такой вот товар...), в Америке – табак, шкуры, хлопок, кофе.

Офис является одной из важнейших портовых секций. Здесь осуществляются коммерческие сделки – покупка и продажа товаров, найм моряков, приобретение провианта и пушек.

В заключение рассказа о портах заметим, что изображенная нами картина подходит практически к любой гавани, независимо от ее географического расположения. Проще говоря, все порты в игре – и французские, и индийские, и американские, и все остальные – обладают поразительным сходством. Все различия сводятся лишь к видам производимых товаров, да еще к наличию/отсутствию корабельной верфи. Ну как тут не вспомнить великолепные пейзажи из отечественных “Морских Легенд”! Не думаю, что у разработчиков из Attic Entertainment Software настолько искажено восприятие исторической реальности. Скорее всего это была именно та “мелочь”, на которую элементарно не хватило времени.

20 000 лье над водой

Наступило время рассказать о том, что ожидает отважного командира флота, решившегося показать нос за пределы родного порта. Итак, он выходит из гавани, и его взору открывается самая настоящая карта мира, широко раскинувшаяся аж на одном экране. Пока что карта девственно чиста, лишь где-то на побережье Европы обозначен цветным флажком порт нашего флотоводца – допустим, французский город Нант. Он направляет свой маленький флот, скажем, вдоль берега Средиземного моря. Через некоторое время – бац! – раздается победный звук какого-то духового инструмента, и подзорная труба в руках капитана выхватывает определяет на берегу кусок доселе невиданной гавани. Капитан направляет корабль поближе, и оказывается, что гавань и прилежащий город называются Неаполь. Порт открыт для гостей (иногда может быть и закрыт, но такое случается редко). Капитаном оказывается перед выбором: зайти в порт и посмотреть, что там интересного, либо... атаковать. Последнее капитан сразу отметает, но вовсе не из соображений морали, а потому, что таким хилым флотом – всего-то – пара кораблей – захватить порт нет никакой возможности. Поэтому капитан заходит в гавань. Он узнает, что неапольские ремесленники в избытке производят оружие и спиртное, а жители города испытывают жизненно важную потребность в шкурах и специях. К сожалению, его



корабли не везут в трюмах ни того, ни другого. Конечно, он может продать привезенные из Нанта одежду и то же оружие, но цены на них в Неаполе ниже средних. Таким образом, продавать что-либо невыгодно, иначе можно оказаться в убытке.

Капитан покидает гостеприимную гавань Неаполя и уводит свой флот из Средиземноморья, направляясь к берегам Южной Америки. По пути он обнаруживает еще несколько приморских городов, и ставит себе на заметку нужды их жителей, а также производимые там товары. Он достигает цели путешествия, и узнает, что в городе Буэнос-Айресе как раз требуются его товары – оружие и одежда. Товары проданы, в городе закуплены сахар и кофе, и капитан ведет флот обратно в Европу, чтобы сбыть там американскую продукцию. Через пару рейдов у него появляются деньги на новые корабли, он даже может построить несколько фабрик в разных городах. Словом, успешное коммерческое начало положено, и цель – сумма в 20 миллионов золотом – не так далека, как казалось раньше.

Негоциантство под Веселым Роджером

Теперь, когда вы побывали уже во многих портах, изучили их спрос и предложение, ваши флоты могут сами, без непосредственного контроля, вести торговлю, автоматически выбирая товар и маршруты плаваний. Впрочем, вы можете указать конкретный маршрут, если у вас на уме какая-то очень выгодная сделка. Однако проще выставить в окне управления флотом опцию Trade – флоты начнут курсировать самостоятельно, и денежки все расширяющимся потоком потекут в ваши карманы.

Конечно же, в игре присутствуют и другие способы подзаработать, на то она и стратегия. Сформируйте мощную эскадру из нескольких фрегатов, и определите ей функцию Buccaneers, либо Pirate Fleet. Эскадра станет бороздить окрестные моря в поисках наживы. Каждый раз при встрече с чужим флотом появится возможность его атаковать. Победа может принести некоторую выгоду (товар с кораблей побежденного неприятеля), но она будет значительно



меньше, чем получаемая от торговли. Зато, если потрепанное ядрами судно выкидывает белый флаг, то оно переходит в вашу собственность. Так что пиратство можно рассматривать как один из способов пополнения флотилий.

Среди прочих опций есть также War Fleet (нападение только на вражеские корабли) и Patrol – патрулирование небольшого участка моря.

Еще одна возможность получить побольше золотых монет реализована в виде миссий. Целью миссии может быть разгром определенного флота, перевозка важной особы в другой порт, защита какой-нибудь гавани и так далее. Миссия должна быть выполнена не позже указанного срока, иначе вас серьезно оштрафуют сами работодатели.

И последнее. Изредка, в случае невероятного везения, одна из ваших флотилий нет да и обнаружит посреди моря-окияна сундук с сокровищами, которые, будучи доставлены в порт, послужат изрядному пополнению бюджета. В случае успешного развития коммерции вам может быть присвоен очередной чин. Столь приятному в моральном отношении событию сопутствует и приличное денежное вознаграждение.

Кроме прочего, во "Властелине Морей" наличествует весьма упрощенная дипломатия. Дипломатические отношения можно установить только с тремя вышеупомянутыми морскими державами (за четвертую играете вы). Остальные государства считаются нейтральными. Есть три типа отношений – Cooperation Agreement, Trade Agreement и Peace Treaty. Они не исключают друг друга, причем каждое имеет только два состояния – Вкл. и Выкл. Промежуточные варианты не предусмотрены. Практически, наибольшее значение имеет соглашение о мире, определяющее, сможете ли нападать вы, и будут ли нападать на вас. Заметим, что то или иное ваше предложение не обязательно будет принято – так, потенциальные союзники частенько отвергают мирный договор. Если вам крайне необходимо то или иное соглашение, то вы можете "подмазать" нужное государство денежной премией – возможно, такой поступок приведет к полнейшему взаимопониманию в самом обозримом будущем.

Оверштаг под бейдевиндом

Что касается морских сражений, то "наши" их частенько проигрывают, даже при численном превосходстве. И фокус тут заключается не в силе вражеского AI, а в некотором тупоумии ваших капитанов.

Для начала вообразите себе небольшой кусочек моря, умещающийся на площади в два-три экрана. В одном (красном) углу стоит кучкой ваш флот. Из другого (синего) – плывет вражеский. Последний оценивает примерное соотношение сил и, в зависимости от результата, либо пытается удрать (догоним!), либо принимает бой. Перво-наперво вам необходимо установить способ атаки. В противном случае ваша эскадра будет, аки кроткий агнец, спокойно стоять под огнем противника и, не сделав ни одного ответного выстрела, молча пойдет ко дну. Так вот, всего в нашем распоряжении три директивы – абордаж, обстрел и таран. Абордаж осуществляется тем судном , которое первым успеет добраться (под шквальным огнем) до корабля противника. Если превосходство в живой силе будет на вашей стороне – абордаж закончится победой. С обстрелом все ясно – это драка на смерть. Таран нужно применять с учетом габаритов обоих судов. Понятно, что галеон разрежет бриг пополам, как нож масло. Если же столкнутся два корвета, то в большинстве случаев оба дружно пойдут ко дну.

Но самая "интересная" особенность боя заключается в том, что ваши корабли подчас приближаются к вражеским по каким-то немыслимым зубчатым траекториям. При этом суда закладывают жуткие оверштаги, что, по замыслу разработчиков, должно способствовать непопаданию вражеских ядер. На деле получается все наоборот: пока ваш корабль

бестолково крутится перед врагом, тот методично обстреливает его из бортовых орудий. При этом оппонент не получает ни единого ответного выстрела, поскольку ваши корабли почему-то не способны отстреливаться в движении. В результате, пока ваше судно выйдет на угол атаки и начнет огонь, у него уже будет существенный процент повреждений. Кроме того, иногда фрегаты не могут нормально выстроиться в боевой порядок, и, подплывая по одному к кораблю неприятеля, быстренько отправляются на дно.

Если же вам удалось одержать викторию, то в качестве трофеев вам может перепасть груз из трюмов побежденного врага. Именно для таких случаев полезно держать в составе флота пару порожних грузовых посудин. Иначе вы наверняка столкнетесь с ситуацией, когда придется утопить все добытое добро.

Флотоводничать с помощью мышки довольно таки неудобно. Особенно во время баталий между кораблями. Другое дело, если вы вознамерились захватить чей-нибудь порт. Тут, худо-бедно, но можно увернуться от ядер. И, пока самый скоростной из ваших кораблей курсирует взад-вперед перед фортом, другие обстреливают бастионы из пушек. Тем не менее, прежде, чем крепость выкинет белый флаг, вы можете запросто потерять десяток мощных фрегатов. Форт в захваченной гавани необходимо отремонтировать, ведь защищаемый им порт в дальнейшем будет служить вам верой и правдой, поставляя корабли в ваши флотилии (за деньги) и предоставляя товары для торговли (тоже за деньги). Чем больше портов вы контролируете, тем быстрее сможете достичь конечной цели.

Всем морским стратегам посвящается...

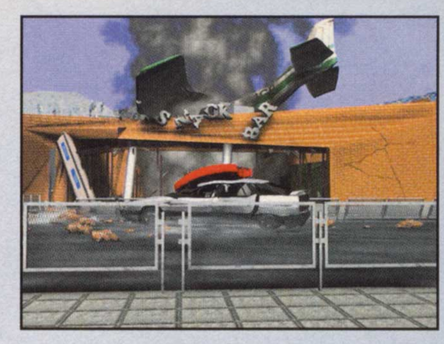
В графическом плане "Властелин Морей" смотрится достаточно приятно и стильно, да и анимационные вставки вносят некоторое разнообразие. Разработчики сочинили недурственную музыку, вполне соответствующую атмосфере игры. Правда, музыкальный трек довольно короткий. Озвучка также неплоха, хотя в репликах моряков то и дело слышится явственный немецкий акцент (есть все основания считать, что в локализованном варианте эта особенность исчезнет) . В целом, сию морскую стратегию можно охарактеризовать как достаточно простую, практически по всем аспектам. Реализму, как историческому, так и чисто игровому, уделено не слишком много внимания. С другой стороны, именно допустимая упрощенность игры обусловливает ее вполне достаточную играбельность. Одновременно занимать должность адмирала, быть промышленником и негоциантом довольно занятно, хотя сама идея подобного совмещения достаточно избита.

Не стоит также забывать, что мы пока имеем дело только с демо-версией. В полной появятся как минимум новые карты и задания. А как максимум? Кто знает, чем еще удивят нас разработчики ко времени выхода финального релиза..?

Олег Полянский aka Doctor

Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●○○○
Оригинальность	●●●●●○○○○○
Ожидаемый интерес	●●●●●●●○○○

Emergency Fighters For Life



Жанр	Стратегия
Издатель	TopWare
Разработчик	TopWare
Системные требования	Pentium 90, 16 Mb RAM
Дата выхода	Не объявлена

Приходилось ли вам смотреть по телевизору американский сериал "Телефон спасения 911", рассказывающий о так называемой службе 911? Уверен, что да. Служба эта оказывает помощь пострадавшим в экстренных ситуациях. Что ж, новая игра Emergency дает вам возможность почувствовать себя в шкуре директора одного из спасательных отделений данной службы.

В зону контроля играющего попадает довольно большая территория. За происшествиями на ней вы и должны неусыпно следить. В вашем распоряжении имеется некоторый набор средств быстрого реагирования. В автомобильном центре расположены кареты скорой помощи, полиция, тяжелые тягачи и пожарные машины. Там же базируется и персонал: медики, пожарные, полицейские, а также представители других столь же увлекательных профессий. Со временем в ведение игрока поступят вертолетная площадка, авиабаза и служба береговой охраны. Контролируя все эти подразделения, вам придется спасать жизни людей в самых различных ситуациях.

Водитель, будь осторожен!

Демо-версия игры предлагает вашему вниманию достаточно обыденную ситуацию – дорожно-транспортное происшествие. Небольшой сельский грузовичок сворачивал с проселочной дороги на шоссе, а в этот момент в его левый бок на полной скорости врезался зазевавшийся лихач-мотоциклист. В результате, раненый "водятел " мотоцикла распластывается в луже из растекшегося бензина и собственной крови. Мотоцикл же валяется где-то посреди дороги, загораживая путь остальному автотранспорту.



Действовать необходимо быстро и решительно. Сперва необходимо послать на место происшествия медиков, которые смогут оказать пострадавшему первую помощь. Пожарные, в свою очередь, займутся нейтрализацией опасности взрыва, а тягачом можно оттащить с дороги искореженный транспорт. (Необходимо отметить, что в игре вам дается некоторое количество денег, которое прибавляется после каждой успешно завершенной миссии. Расходуются же финансы на зарплату персонала).

Итак, направив к месту аварии необходимое число техники и людей, начинаем действовать. Выполнение миссий в Emergency походит на головоломку, в которой важна последовательность выполняемых действий. Каждый транспорт имеет особые характеристики и может нести дополнительное оборудование. Например, пожарная машина оснащена огнетушителями и кусачками для перерезания проволоки.

Для выполнения первой миссии необходимо, прежде всего, нейтрализовать растекшийся бензин. Затем медики должны оказать бедолаге-мотоциклисту помощь, после чего перенести его в машину. Разбитый мотоцикл оттаскивается тягачом на обочину. Выполняя все эти операции нужно торопиться, так как на задание наложен лимит времени. Например, мотоциклист попросту умрет, если врачи не подоспеют вовремя. Миссия также будет провалена, если ваши неумелые и неторопливые действия вызовут затор на транспортной магистрали.

Что же нас ждет?

Всего авторы предусмотрели в игре порядка тридцати различных миссий. Аварии на дорогах, лесные пожары, наводнения, землетрясения и другие неприятности будут ждать вас в финальной версии. Все это выполнено с использованием реалистичной графики с изометрической перспективой вида. Кстати, катастрофы могут происходить в самых разнообразных местах: на воде, в лесу, обещаны также миссии в зданиях. В борьбе со стихией призвано помочь планируемое изобилие техники и персонала.

Учитывая необычную идею игры, можно ожидать проявления к ней интереса со стороны играющей братии. Демо-версия выполнена в неплохом разрешении 800x600 с 256-цветной палитрой. Осталось подождать выхода final release.

Nuno



Space Empires III

Жанр Стратегия
Издатель Malfador Machinations
Разработчик Malfador Machinations
Системные требования 486DX2-66, 8 Mb RAM
Multiplayer E-mail
Windows 95

Жанр игр, к которым принадлежит Space Empires 3, в последнее время часто стали называть "Space 4X Strategy". Под 4X подразумевается "eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate", что по-нашему будет "разведывай окрестности, расширяй владения, осваивай новые технологии и истребляй всех встречных-поперечных". Славная семья таких стратегий хорошо всем известна: Master of Orion (MOO), VGA Planets, Pax Imperia, Stars!, Imperium Galactica, Ascendancy и прочие... Еще часто такие игры называют MOO-клонами.

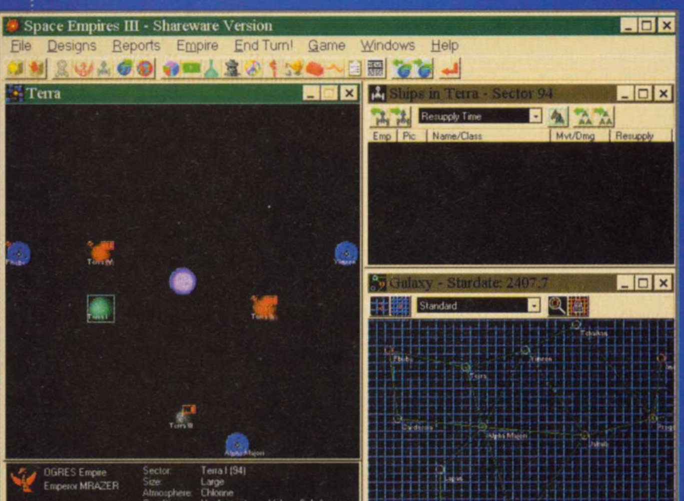
Как-то совсем не хочется в очередной раз обсуждать проблему клонирования, так что ограничусь простой констатацией факта: "Космическая империя 3" — MOO-клон чистой воды и посвящается исключительно поклонникам жанра. Сама игра не содержит никаких графических и звуковых наворотов, но зато в полной мере использует многие игровые возможности, применяемые обычно в космических стратегиях. Авторы честно попытались создать лучшую "4X"-игру, реализовав в ней максимум известных им наработок. Удалось ли им это? Не знаю, но то, что получилось, выглядит неплохо. А графика... да шут с ней, с графикой, было бы играть интересно.

Идеология Space Empiress 3 вполне традиционна. Карьера космического императора начинается с одинокой планеты. Вокруг неизведанная и абсолютно плоская галактика, состоящая из звездных систем (до 100 штук), соединяющихся друг с другом гиперпространственными переходами. В каждой звездной системе обычно находится несколько планет (до 15). Принципиально они отличаются друг от друга только размером и составом атмосферы, причем заселить можно каждую – нужно только изобрести соответствующий колонизационный модуль. В общем, все до боли знакомо: сначала посылаем скаутов на разведку, быстро заселяем пригодные планеты, попутно развиваем инфраструктуру и создаем флотилии кораблей для обороны и зачистки спорных территорий, затем... нет, как хотите, но пересказывать MOO я отказываюсь. Поговорим лучше о том, что сделано в игре действительно на высоком уровне.

All Known Planets
Display: Physical Statistics — Show only planets that can be colonized

Pic	Name	Location	Pop	Atmosphere	Size	Value	Conditions
	Cardassia I	Cardassia Sector: 24		Chlorine	Large	Good	Unpleasant
	Jaltule IV	Jaltule Sector: 37		Chlorine	Medium	Poor	Good
	Cardassia II	Cardassia Sector: 30		Chlorine	Large	Poor	Mild
	Jaltule VII	Jaltule Sector: 138	5000M	Hydrogen/Helium	Large	Good	Unpleasant
	Terra II	Terra Sector: 100	5000M	Hydrogen/Helium	Large	Good	Good
	Jaltule V	Jaltule Sector: 123	5000M	Hydrogen/Helium	Large	Poor	Good
	Fbebe IV	Fbebe Sector: 135	1320M	Hydrogen/Helium	Large	Poor	Mild
	Terra IV	Terra Sector: 68	1284M	Hydrogen/Helium	Medium	Average	Unpleasant
	Praga I	Praga Sector: 31	1000M	Hydrogen/Helium	Small	Poor	Unpleasant
	Praga II	Praga Sector: 126	1000M	Hydrogen/Helium	Small	Good	Mild
	Iman I	Iman Sector: 32	323M	Hydrogen/Helium	Large	Good	Unpleasant
	Eukrates IV	Eukrates		Hydrogen/Helium	Tiny	Sub-Average	Good

Goto Report... Close Help



Начнем, пожалуй, с дизайна кораблей – главной гордости всех космопокорителей. Тут Space Empires 3 смотрится просто блестяще. Обширнейший выбор компонентов (более 250); 18 типоразмеров кораблей; наличие трех зон при установке компонентов, отличающихся уязвимостью в экстремальных ситуациях; удобная система подсказок и возможность автоматического и полуавтоматического дизайна; отсутствие ограничений на количество типов кораблей и возможность вносить созданный корабль в общую библиотеку (при этом каждый корабль можно дополнить доморощенными графическими изысками, которыми затем хвастаться перед друзьями в сети); расширенные правила ремонта, дозаправки и реструктуризации кораблей; наличие средств программирования тактики корабля в тех случаях, когда он не управляется человеком; режим "боевых испытаний" прототипа в схватке с любым из известных кораблей и т.д. Впечатляет, не правда ли?

Доступных технологий также очень много: около полусотни различных направлений исследования, в каждом из которых по 10-12 уровней. Выглядит это, правда, по большей части довольно примитивно: броня I уровня, броня II уровня, броня III уровня... Наверное, именно это и называется интуитивно понятным интерфейсом. Во всяком случае, без лишних объяснений даже ребенку ясно, что к чему.

Дипломатия в игре выглядит достаточно интересно. Семь вариантов межрасовых договоров, девять направлений шпионажа, возможность полноценных альянсов и совместных военных действий. Впрочем, сущность "4x"-стратегии (где ключевое слово Xterminate) как раз и заключается в том, что в них друг — это враг, уничтожение которого мы просто немного отложили до лучших времен. Ведь рано или поздно любые дружеские союзы все равно разрываются (как правило, без всякого видимого повода) и начинается вполне традиционная походовая космическая баталия – передвижение фишек на черной карте звездного сектора. К достоинствам тактических битв в игре можно отнести разве что возможность сделать "стратегическими", то есть просто наблюдать за ходом боя со стороны, либо непосредственно на карте, либо в стиле Warlords с использованием постепенно редеющей таблицы участников сражения. Дополнительно можно отметить наличие в Space

Empires 3 минных полей и мобильных истребителей, базирующихся на кораблях со специальными ангарами.

Идем далее. Управление колониями сделано довольно приятно. Самая большая радость – отсутствие опостылевшего микроменеджемента. В игре активно применяется понятие "расписания". Для любой колонии можно дать задание на годы, которое затем корректировать только в случае крайней необходимости. Аналогично стоит отдать цепочку приказов и всем кораблям. Жаль только, что типов зданий в игре не очень много.

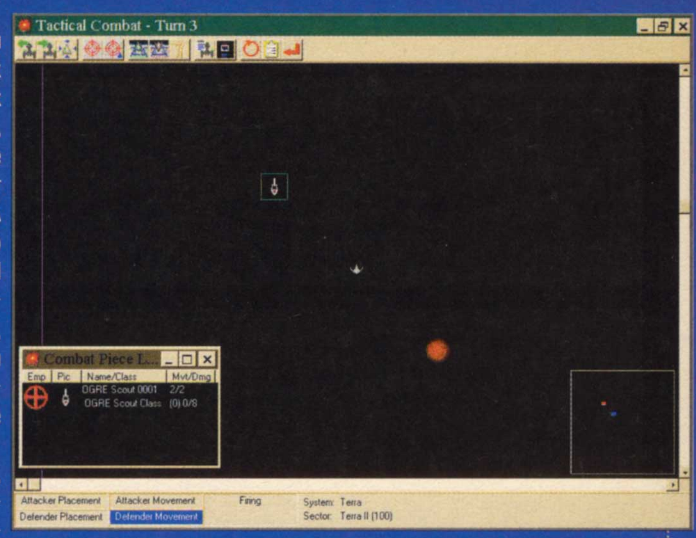
Еще одна интереснейшая возможность макроуправления – наличие "министров" (всего их 25), полномочия которых могут охватывать практически все аспекты игры. AI можно перепоручить любое направление деятельности, оставив для себя только то, с чем интересно иметь дело. Скажем, если утомили бесконечные взаимоперемещения огромных флотилий – можно заняться только наукой и техникой, а управлять флотом будет министр, которому надо только время от времени давать некоторые дополнительные руководящие указания. Лепота! Об этом я мечтал всегда. Правда, насколько хорош в игре AI, я точно сказать не могу, но вроде на первый взгляд товарищ достаточно приличный. Достаточно интригующе звучат и заверения разработчиков о заложенных в программе 10 различных стилях поведения "компьютерных игроков".

В целом, игра хотя и простовата на вид, но вполне гармонично устроена. Еще пару теплых слов можно сказать про такие приятные моменты, как богатый выбор настроек для придания каждой новой вселенной своей неповторимости, удобный Help, наличие различных стилей названий планет и кораблей, генерацию случайных событий, дополнительные бонусы у каждой расы и много-го другого.

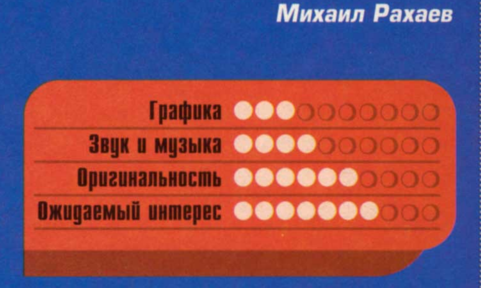
Не рискну утверждать, что Space Empires 3 будет интересна людям, не являющимся закоренелыми фанатами MOO-подобных игр. Не буду рекомендовать ее и тем модникам, которые обычно гнушаются низкобюджетных и плохо оформленных игр. Вполне возможно, что и по сети Space Empires 3 не затмит такие хиты, как VGA Planets или Stars! Но все же игра хороша. Я лично был просто очарован "министрами", да и разнообразие при проектировании собственных кораблей не может не радовать.

Кстати говоря, Space Empires 3 является shareware-продуктом. Shareware- версия игры вполне полноценна и играбельна, хотя и содержит некоторые ограничения. Я с чистым сердцем могу посоветовать посмотреть ее всем любителям стратегий. А вот играть ли в полную версию, это пусть каждый решает сам. И, разумеется, если обнаружатся энтузиасты Space Empires 3, то пусть пишут нам в редакцию и поделятся своим мнением об игре. Мы будем рады.





Михаил Рахаев



Deadlock II
Shrine Wars

Жанр	Походовая стратегия
Издатель	Accolade
Разработчик	Cyberlore Studios
Системные требования	Pentium 90, 16 Mb RAM
Multiplayer	DirectPlay, Интернет
	Windows 95

Первый Deadlock под названием Planetary Conquest вышел в конце 1996 года и содержал в себе ряд оригинальных элементов, что делало его заметным явлением в жанре пошаговых стратегий. Однако, несмотря на новизну и оригинальность, Deadlock оказался игрой-однодневкой, которой не хватало должного разнообразия: пройдя ее один раз, во второй раз вы обнаруживали, что играть уже не интересно, поскольку всегда работает один и тот же стратегический шаблон, найденный вами ранее. Добавьте сюда довольно слабый компьютерный интеллект, и становится понятно, почему Deadlock был начисто вытеснен появившимся вскоре Master of Orion 2.

От Planetary Conquest до Shrine Wars

Предыстория первого Deadlock'а составила целое научно-фантастическое произведение, перевалившее за сотню страниц. Суть дела такова, что за обладание вожделенной планетой Галлиус IV сражались между собой 8 рас. После бесплодных космических стычек представители соперничающих цивилизаций наконец-то сели за стол переговоров и выработали общую Конвенцию. Согласно этой Конвенции, каждая раса высаживала в один из секторов планеты немногочисленный отряд поселенцев. Право на обладание Галлиусом IV получала та раса, чья колония вытеснит с планеты всех чужаков или первой построит ряд дорогостоящих City Centers. Только одна раса — скриниины — отказалась подписывать Конвенцию. Однако скриниины не убрались восвояси, а остались на орбите Галлиуса IV, вынашивая какие-то свои замыслы. Все расы могли торговать со скриниитами (но в тайне от других, поскольку это запрещено Конвенцией) — так образовался черный рынок.



■ Вся поверхность планеты разбита на отдельные сектора, в каждом из которых можно основать колонию

■ Здания можно строить только в пределах квадратной сетки, так что скоро вы столкнетесь с дефицитом места; впрочем, это не беда: постройки можно усовершенствовать или вовсе сносить, освобождая место для новых

Но, собственно, все это уже в прошлом. Кто-то вышел победителем в Planetary Conquest, причем не важно, кто именно. Дело в том, что на Галлиусе IV были обнаружены загадочные усыпальницы (shrines). Исследование последних позволило сделать вывод, что названная планета — только первое звено в цепи миров, ведущих к "колыбели" таинственной расы Древних. На поиски "земли обетованной" ринулись все те же 7 рас — это и составило сюжет Deadlock 2. Теперь играющим предстоит пройти семь разнообразных миров в ходе семи кампаний.



Deadlock 2: что же нового?

В идейной основе игры не изменилось ничего: это все та же пошаговая стратегия с освоением новых территорий, менеджментом ресурсов, развитием науки и технологий и производством юнитов. В Deadlock 2 примерно на треть увеличилось число юнитов, зданий и технологий, усовершенствована торговля и дипломатия, улучшена схема и возможности сражений, переработан интерфейс, добавлен редактор сценариев и карт. Изменения, на первый взгляд, количественные, однако это тот самый случай, когда количество переходит в качество, и игра обогащается новыми стратегическими элементами.

Подробности

Цели игры в каждой миссии могут отличаться у разных рас. Задачей играющего может быть не просто истребление конкурентов или строительство City Centers, но и контроль над большей частью усыпальниц. Кстати, обладание этими усыпальницами дает заметный бонус к развитию ваших колоний (в культурном, торговом и научном плане или для выработки ресурсов). Разрушать же усыпальницы крайне не рекомендуется (дабы те не достались врагу) — это запрещено Конвенцией. Оное действия может сильно понизить ваш дипломатический статус и привести к резкому падению морали в ваших колониях. Усыпальницы могут быть и "скрытыми" — тогда обнаружить их можно лишь в том случае, если вы введете в сектор сухопутные войска. Наконец, есть и подводные усыпальницы, обнаружение которых еще более проблематично.



Теперь колонию можно строить и на море

Ландшафты

Как уже было сказано, вам предстоит колонизировать семь различных миров — и они действительно отличаются по обилию тех или иных ресурсов. Так, например, миры тропического типа богаты пищей, но бедны металлами. Поэтому, в зависимости от природных условий, может меняться стратегия игры. Второй момент — в Deadlock 2 вам уже подвластны водные стихии, так что колонию можно строить теперь прямо на море, со всеми вытекающими последствиями. Третье — помимо равнин, лесов, гор и болот, теперь могут встречаться участки пустоши (wastelands), на которых нельзя строить вообще ничего. Из таких пустырей могут состоять даже целые сектора планеты. Роль таких секторов — вносить дополнительное разнообразие в тактику боевых действий и создавать нестандартные ситуации.

Здания и юниты

К имевшимся 33 строениям добавилось 14, а число юнитов увеличилось на 9 (раньше было 21). При этом основная часть новшеств связана с появившейся возможностью осваивать морские территории. Для этого с помощью Sea Platform Builder строится специальная платформа, на которой помещаются Sea Housing (для размещения колонистов), Kelp Farm (для производства пищи) и Tidal Energy Plant (для выработки энергии). Защищать морские платформы можно с помощью Torpedo Launcher и Tidal Vortex Generator — благо есть, от чего: к имевшимся транспортным кораблям, авианосцам и сторожевым кораблям добавились крейсера, обстреливающие ракетами прибрежные зоны, а также охотящиеся на них субмарины, как и Destroyer'ы, преследующие субмарин. "Связывают" сушу и море танки-амфибии (по мощности эквивалентные примерно Fusion Cannon).

Для борьбы с авиацией и ракетами противника разработана специальная технология Flak (зенитные установки): имеется как корабль Flak Ship, так и стационарная установка Flak Launcher, которую можно сооружать как на сухопутной, так и морской базе. Здание Weather Control Station, создающее атмосферные вихри в прилегающих территориях, способно вызвать крушение вражеских самолетов, но не только это: оно также может вызывать наводнения в соседних колониях противника и повышать урожайность собственных.

Приостановить вторжение агрессоров теперь помогают минные поля, которые можно ставить на любой территории (будь то суша или море), даже на нейтральной. Впрочем, мины можно пытаться обезвреживать.

Особая забота проявлена по отношению к самим колонистам: теперь их можно клонировать (правда, мораль при этом чуточку падает), укрывать в бункерах в случае вражеских налетов, а также лечить раненых в госпитале. Тот же Hospital предотвращает эпидемию чумы в колонии и повышает уровень морали. Не обойдены внимание и боевые юниты: их можно тренировать в Military Center, а в ходе боя за их здоровьем следит юнит-медик (то бишь, при наличии оного медика войска медленнее теряю hit points). Кроме того, помимо имевшихся сухопутных командиров теперь появились еще и морские и воздушные, дающие бонус своим подразделениям.



Теперь нападающие появляются именно с той стороны, с какой и должны, согласно географии (в данном случае одновременно с двух)



Технологии

Дерево исследований заметно доработано: добавлено 13 новых технологий к имевшимся 33. Научные разработки не только дают доступ к новым зданиям и юнитам, но и могут глобально повышать некоторые "характеристики": так, например, Targeting Computers повышает точность стрельбы всех защитных сооружений и позволяет наводить ракеты на конкретные цели, а Power Cells повышает как скорость передвижения боевых юнитов, так и темп ведения ими огня. Особо отметим Native Languages: освоение местных диалектов позволяет открыть местонахождение всех усыпальниц.

Сражения

Эту тему стоит раскрыть поподробнее. Дело в том, что еще в первом Deadlock'е была применена оригинальная новинка: вы выделяете атакующую армию, а перед началом следующего хода просматриваете ролик боевого сражения (в реальном времени, разумеется), вмешиваться в которое никак не можете. Но зато перед боем вы можете давать инструкции общего характера по пово-


Существенно расширилась дипломатия: с каждой расой можно заключать пакты 5 типов



■ **Черный рынок по-прежнему представлен расой скрининов; только теперь они не ответят по первому же вашему запросу**

ду того, как воевать.

В Deadlock 2 уже можно давать персональные задания каждому бойцу: скажем, атаковать только юниты или только здания или все без разбора. Задание можно и конкретизировать: например, вести огонь только по шахтам и энергетическим установкам — тогда малочисленные диверсионные группы могут заметно подорвать экономику врага. И совсем не обязательно посылать свои войска на самоубийственные задания: можно установить уровень повреждений, при получении которого ваши бойцы отступят. Затем армию можно подлечить и подремонтировать (команда repair), и уже на следующем ходу повторить вылазку. Впрочем, о безопасности своих командиров и медиков можно побеспокоиться и заранее, дав команду "combat support": тогда они не будут лезть в самое пекло сражений. Имеются и специальные задания для специальных юнитов (подлодки в режиме "hunt" способны на неожиданные атаки; шпионы могут не только собирать информацию, но и саботировать производство, выкрадывать технологии, сеять смуту и т.д. и т.п.) — должного разнообразия хватает.

В прежнем Deadlock'e была одна несуразность: независимо от того, с какой стороны совершалось нападение, атакующие всегда появлялись с правого нижнего угла. Так что всегда было ясно, откуда ждать вторжения и располагать именно там все защитные установки. Теперь же нападающая армия появляется именно с той стороны, с которой и должна — согласуясь с географическим положением секторов.

Был и другой досадный "пустячок": при атаке на вашу колонию все поселенцы автоматически становились ополченцами и дружно шли гибнуть под гусеницами тяжелых танков, размахивая своими лазерными пистолетиками (даже если в колонии были регулярные части, способные отбить натиск врага). Так что после сражения население колонии могло существенно уменьшиться. Теперь же местное население можно укрывать в заранее построенных бункерах. Кроме того, как уже отмечалось ранее, появилась возможность лечить раненых (как колонистов, так и регулярную армию).



■ **Очень удобное изображение технологического дерева, на котором можно установить приоритет исследований**

Дипломатия

В первом Deadlock'e она ограничивалась лишь тем, что вы могли посылать соперникам сообщения угрожающего или примирительного толка — в слабой надежде, что это повлияет на их планы. Теперь же есть возможность заключать пакты пяти типов:

– *Non-agression pact* — нельзя вводить войска на территорию, уже занятую расой, с которой подписан этот пакт;

– *Military pact* — армии союзников могут находиться на одной и той же территории, не воюя друг с другом (исключения составляют те колонии, в которых построен City Center). Могут осуществляться совместные боевые акции;

– *Technology pact* — расы объединяют свои усилия в разработке той или иной технологии;

– *Intelligence pact* — вся информация, известная одной расе, автоматически становится известной другой;

– *Victory pact* — в случае достижения "victory conditions" одной из рас, вместе с ней выигрывает и другая, подписавшая этот пакт. Кроме того, союзники извлекают все преимущества также из military, technology и intelligence pacts.

■ **Появился экран Colony Assistant, призванный облегчить управление колониями. Только он не сильно помогает**



Торговля

Черный рынок по-прежнему представлен расой скрининов, болтающихся где-то на орбите. Только теперь скринины не откликаются по первому же запросу — можно прождать несколько ходов, прежде чем они соблаговолят ответить. Принцип торговли с другими расами остался тем же самым — можно предложить чужой колонии столько-то ресурсов по такой вот цене. Только стоимость товара теперь зависит от большего числа факторов (например, от дипломатических отношений) и включает в себя транспортные перевозки.

Расы

В игре сохранились те же расы, что и раньше, с присущими им особенностями. Например, раса Re'Lu обладает телепатическими способностями, позволяющими в ходе сражений переманивать врага на свою сторону; однако собственные бойцы Re'Lu весьма слабы.

Интерфейс

Интерфейс игры полностью перера-



■ **Перед началом боевых действий каждому юниту можно дать вполне конкретное задание**

ботан и стал гораздо удобнее. Раньше поистине требовалась "ловкость рук", чтобы вытянуть из стека нужный юнит. Теперь же открывается специальная панель, на которой можно выбрать все, что нужно. (Кстати, число юнитов в стеке уже ничем не ограничено — раньше же в одном секторе могло находиться не более 4-х пехотинцев, 2-х артиллерийских установок и т.д.; осталось лишь ограничение на число ракет: не более 4-х).

Появилось два новых экрана. Первый воспроизводит полное технологическое дерево, на котором можно заранее отметить нужную последовательность будущих исследований — это, безусловно, полезная вещь. Второй экран называется Colony Assistant и призван облегчить управление колониями. Однако на практике он не очень-то помогает, и оказывается проще действовать старым способом, вручную "перетягивая" колонистов из одного здания в другое прямо на Sector View. Появилась также специальная кнопочка, щелкнув по которой можно получить информацию о том, сколько ресурсов может дать каждая пустующая клеточка. После первого щелчка появляются данные о пище, после второго — о лесе... и т.д. по всем пяти "сырым" ресурсам. Безусловно, такая информация полезна, но чтобы добраться до нужного, надо 5 раз щелкнуть кнопкой мыши — не многовато ли?



Редактор сценариев и карт

Scenario Editor позволяет редактировать любой сценарий. С его помощью можно поменять все "начальные условия": число конкурирующих рас, victory conditions для каждой из них, населенность колоний, известные технологии, уже построенные здания, имеющиеся боевые единицы, а также переместить как угодно все усыпальницы.

Если вы хотите более глобальных преобразований — к вашим услугам World Map Editor: тогда можно менять тип планеты, тип каждого на ней сектора, а также распределение ресурсов (включая бонусы) по клеточкам внутри данного сектора. Так что можно не только основательно подредактировать уже имеющийся сценарий, но и создать совершенно новый.

Разумеется, сохранилась возможность играть на случайно сгенерированной карте.

Запоздалый релиз

Прежде всего нужно отметить, что игра стала значительно разнообразнее и сбалансированнее: всякий раз нужно продумывать новую стратегию игры, сообразуясь с конкретным сценарием. (И поскольку для каждой расы предусмотрена своя уникальная кампания из 6 сценариев, то в итоге имеем 7x6=42 различных миссий!) Теперь при атаке колоний следует учитывать специфику ее защитных сооружений, так как на всякое "сверх-оружие" находится своя "сверх-защита" (например, грозная эскадрилья бомбардировщиков сметается всего лишь парочкой-троечкой Flak Launchers, тогда как сами эти установки беззащитны перед танками, которые, в свою очередь, часто подрываются на минных полях и т.д.).

Компьютер стал играть сильнее, но никак уж не настолько, чтобы пресловутый AI можно было назвать "крутым" (что, как водится, заявлено разработчиками). Более того, компьютерные противники не агрессивны и предпочитают дожидаться того момента, пока вы сами на них не нападете. (Опять же, как водится, разработчики обещают повысить агрессивность в грядущих патчах.) Так что игровой интерес в Deadlock 2 держится скорее на разнообразии и оригинальности миссий, которые могут ока-



заться весьма сложными просто из-за условий сценария, а не из-за умелых действий компьютера (например, при игре за расу людей, уже во второй миссии вам предстоит отбить у противника 3 усыпальницы, причем нужно уложиться всего в 55 ходов).

В целом, игра представляет собой достойную забаву для любителей пошаговых стратегий. Однако что же мешало ей появиться в таком виде еще 2 года



■ **Встроенный help разъясняет все детали игры**

назад?! Более того, графическое и музыкально-звуковое исполнение осталось на прежнем уровне (все те же корявые спрайты с самым минимумом фаз движений) — а это уже большой прокол. (Хотя этот факт может порадовать обладателей не менее устаревших "четверок" — Deadlock пойдет на любой такой машине, если уж в нее влез Windows 95). Так что именно по этой причине выставляемый ниже рейтинг оказался весьма и весьма посредственным.

Игорь Савенков



A·R·S·E·N·A·L

Taste the Power

Жанр RTS
Издатель Tactical Software
Разработчик Tactical Software
Системные требования Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомедуется Pentium 133, 16 Mb RAM
Multiplayer n/a
Windows 95

Все, в общем-то, просто. Arsenal — это C&C-клон. Вне всяких сомнений. И статья могла бы начинаться словами: "Очевидным достоинством А. является то, что он идет на 486. Теперь перейдем к недостаткам".

Недостатки

Недостатки во всем своем блеске не медлят с появлением: первый, самый очевидный, проявляется уже в меню и за тридцать секунд успешно отбивает охоту играть. Игра превращается в пахоту, работа с вышеупомянутым меню — в каторгу, и даже выяснение сюжета, необходимое по долгу службы, дается с трудом; о чем же речь?



Вдохновенные стратеги, привыкшие легкими движениями руки посылать в гущу битвы десятки отрядов и отдавать распоряжения о подготовке новых атак! Знайте: кина не будет! Работать будете от плеча! Перемещение мышки от одного края коврика до другого дает перемещение курсора дай бог на пол-экрана. Локоть отрывается от стола и принимает деятельнейшее участие в управлении войсками. Тридцать секунд — и от озверения из ушей идет пар. Что особенно приятно, настройки скорости мыши отсутствуют как класс.

Это первое; однако мышью дело не ограничивается. Вы выбираете юнит; вы (правой клавишей) указываете ему место назначения и... выделение с него пропадает. Это на бумаге не страшно; а вы представьте, представьте. Вот взяли вы его, пошли на разведку, продвинули чуть-чуть, пометили, продвинули, опять пометили, опять продвинули, опять пометили... Хорошо! Мышкой туда-сюда, туда-сюда; напоминаю: мышка ездит еле-еле. Скроллинг с клавиатуры сделан плохо, так что тоже не помогает. Для тех, кто еще не понял: очень неудобно. Конечно, проблема решается переходом на глобальное стратегическое планирование и посыланием юнитов сразу в другой конец карты; но что за глюки в 1998 году.

Дальше — по мелочи. Строишь джип, передумал, решил построить танк — сначала ткни мышкой в танк, чтобы отменить постройку, потом уже ткни еще раз, чтоб построить танк. Загрузил на транспорт войска — выгружать будешь только всем скопом, но по очереди. Поясняю: выбрать выгружаемые войска нельзя, но выезжать из корабля они будут по одному, в течении секунд 10-15 (при максимальной вместимости 4 юнита на корабль, что тоже минус, но уже из другой серии). Попытка построить порт приводит к унылому прочесыванию местности: нужна определенная береговая линия, а на всем здоровом континенте она нашлась только в одном месте. Погрузка на корабль — только группами из одинаковых юнитов; а если они у тебя на берегу вперемешку, то все равно получается по одному: четыре раза мышкой в юниты, четыре раза в корабль. Хорошо!

Это, конечно, все мелочи. Эти мелочи называются "интерфейс". И интерфейс в Arsenal отвратительный. Нехитрое следствие: играть неудобно. (Понимаю-понимаю: удобства — для глубоко зажравшихся игроков. Настоящие бойцы игнорируют отсутствие "неженских" удобств и играют несмотря ни на что. Как глубоко зажравшийся игрок глубоко зажравшимся игрокам повторяю: неудобно играть. Очень.)

Еще недостатки

Теперь, как настоящие бойцы, скажем, что интерфейсом дело не ограничивается. Правильно. Продолжаем. Сюжет. Сюжет в Arsenal, надо сказать, оправдал ожидания: он ничем не примечателен. Красная угроза, вы — молодой курсант, впереди — славная боевая дорога, почетный боевой список и остановленный враг. Детали не сообщаю: во-первых, чертова мышка, как уже было сказано, доставала при их выяснении. Во-вторых, поверьте: списать предысторию из руководства и забить ею полполосы — дело нехитрое; но в Arsenal все действительно скучно и стандартно. Вы против кого-то воюете; войска противника выглядят так же, как Ваши; в самом добром варианте можно сказать, что разработчики призывают Вас не отвлекаться от главной задачи — стратегическо-тактических построений и поэтому однообразят все, что только можно. Чтобы внимание не рассеивалось. Давайте скажем так и перейдем к стратегическо-тактическим построениям: может быть, там таится откровение.

Зданий в игре — восемь (плюс две шахты и Research Center). Юнитов — 20 (штук десять — мирные). Ресурсов три, и ни с одним не возникает проблем: шахты — бесконечные, шахт много, знай качай; так сказать, руда рекой. База возводится со скоростью возведения — застреваний из-за нехватки ресурсов, как уже сказано, нет. Недостаточно? Продолжаю: из зданий нужно штук пять, если не три (остальные — на века). Из юнитов используются два плюс транспорт (это не просто слова: два upgrade'а танков — и старые модели уже не нужно; морские юниты строятся преимущественно из любви к искусству и т.д.) Все юниты создаются в трех зданиях (что просто отвратительно): одно для наземных, одно для морских, одно для воздушных (Чу! Чье-то чуткое ухо уже уловило слово "воздушных". Спокойно! В свое время скажем). База возводится мало того, что легко и непринужденно, но еще и линейно: делай "раз", делай "два", делай "три". Два дома, центр обработки одних ресурсов, центр обработки других ресурсов, завод по производству танков, верфь, аэродром, последние два — по вкусу. Все! Дальше — "к бою готовьсь"! Черт возьми, да просто скучно. Процесс развития базы и накопления первичных сил однообразен и прост. Не возникает ни проблем с выбором направления развития, ни проблем с нехваткой ресурсов. Ни проблем с накоплением армии; однако про это дальше. Все сводится к вопросу времени, которое нужно просидеть перед монитором, чтобы дождаться начала боевых действий. Хоть на цифры смотрите,

хоть на примеры (база отстраивается именно в том порядке, который описан выше, и ничто не может поколебать этот процесс), хоть верьте на слово. Скучно! Стратеги могут отдыхать — уж извините за каламбур.

Теперь тактическая часть. Боевые действия. Миссия выигрывается с помощью хитрого тактического приема "я буду строить танки быстрее, чем ты, и всего тебя побью. Больно-больно". Главное — осознать, что танки можно строить сразу на нескольких заводах и построить таких заводов достаточное количество. Все. Как только ваше упорство превосходит заложенное в AI — вы на верном пути к победе. Большая группа танков, бросок — и база противника сметена. Для большей эффективности можно разбавить артиллерией — сильный выстрел и медлительность; вот вам и два юнита. Эстеты могут провести предварительную бомбардировку вражеской базы. Соответственно, с воздуха. Соответственно, бомбардировщиками. Эстетам везде у нас дорога, эстетам везде у нас почет.

Кстати, о воздушных юнитах. Единственное осмысленное их применение — отбивание атак таких же воздушных юнитов. В остальном можете о них забыть так же, как о морских. С теми еще веселее: они не нужны даже для блокирования собратьев, так как собратья элементарно топятся с берега той же артиллерией. Или танками. Такой баланс.

(Читателя надо уважать. Поэтому, для дотошных читателей, поясняю: вопрос "Если воздушные юниты неэффективны, то зачем отбивать их атаки?" резонен. Фокус в том, что атаки воздушных юнитов эффективны в первую очередь против морских юнитов; последние же можно строить только по незнанию или из любви к искусству. Из идейных соображений. Если же выбросить и морские, и воздушные юниты, то остаются танки, которыми и удобнее всего атаковать. Защищаться. Вообще вести боевые действия. Вот и вся стратегия.) Те, кто стал читать сей комментарий, обратите внимание на последнюю фразу. Даже если забыть об невысокой оригинальности том, что оригинальностью здесь и не пахнет, задайтесь вопросом: как бы вы сами оценили такое богатство тактических возможностей?

Если и с тактикой разобрались, заканчиваю о воздушных юнитах. Конечно, это не самая частая вещь в real-time стратегиях. Однако это уже было; и поэтому (учитывая реализацию этих самых воздушных войск) даже за них Arsenal не получит и балла "оригинальности".

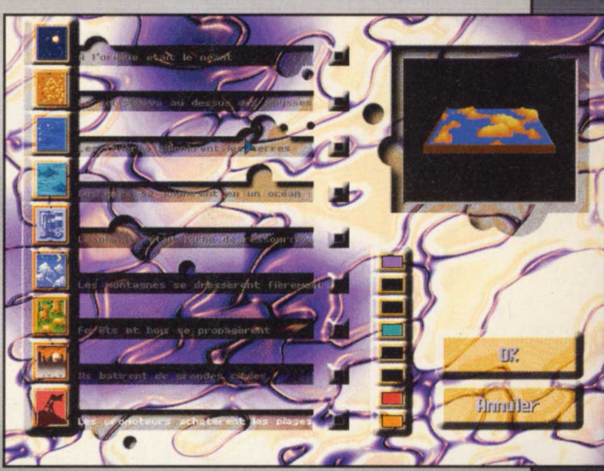
Наконец, есть дерево наук. Разрекламированная "фишка" игры. Кустарник. На дерево это не тянет. Шесть направлений, по два-три (ну, четыре) шага в каждой. Здесь все просто: помните систему upgrade'ов в KKND? Вот то же самое, только в KKND "дерево" поветвистей будет. И называется честно — upgrade, и дает больше новых юнитов за раз, и не маскируется под "научные исследования". Рядом с научными исследованиями (в том их значении, которое сложилось за время существования стратегических компьютерных игр) это не лежало.

Опять недостатки, недостатки продолжаются...

...недостатки возвращаются, недостатки everywhere, недостатки и волк, Ленин и недостатки. Графика. Arsenal, этот монстр рынка RTS, поддерживает разрешения аж до 1024x768. В количестве три штуки. Тоже не ново (вот, блин! Опять не революция). Age of Empires, как щас помню. Однако вернемся к графике. Она не просто плоская. Она какая-то приплюснутая. Как будто взяли и, понимаете,.. приплюснули. Это видеть надо. Как в мультиках: некто был сильно ударен по голове и теперь ходит на таких коротких ножках. Трехмерность местности вызывает ассоциации с теми же мультиками: некто окончательно размазан по стенке и стекает, а на пути уступ. Палитра бедная (хотя шоты как раз выглядят ничего). Монстры, тьфу, юниты спрайтовые. Анимация на высоте. Едкая смесь эпилепсии и паралича радует глаз. Взрывы такие, как будто на место здания кто-то телепортировался: крупные шмотья в разные стороны. Качественный дым — это для буржуев; впрочем, так оно и заявлялось: работает на 486. Пожалуй, хватит о графике; что тут говорить: даже для игры, идущей на 486, это убого. К чертям ваши разрешения, если за счет них остальное — ни в это... то есть, ни в Красную Армию... ни то, ни се, в общем.

Эпитафия

Куда ж вы лезете-то! Это я об издателях (Tactical Software). На что может рассчитывать игра с такими параметрами, как Arsenal — загадка. Повторю вышесказанное: 1998 год (как это вообще не стало припевом — отдельный вопрос). Не 1997 даже — 1998. И то, что игра идет на "четверке", — не оправдание: Arsenal отстает даже от других идущих на "четверке" игр (Warcraft'a и C&C, например). Конечно, есть один козырь: владельцы пресловутых "четверок" получат что-то новенькое. Новую историю (какую-никакую), новые юниты, новый мир. Ну, разве что это. Но если же чуть глобальнее — куда вы претесь?



Arsenal — странная игра. Море недостатков, есть, в общем, пара достоинств: звук ничего, и есть нравящаяся народу система присвоений воинских звания (в чине ниже капитана до основной кампании вас не допустят), но не в том суть. Arsenal — не просто клон C&C. Arsenal — клон самой идеи клон. Возьмите все то, что дает вам основания называть некие игры C&C-клонами, — Arsenal копирует это. Arsenal — это выраженная идея клона, типичнейший представитель, воплощение и пример. Идеальный клон — но не в том смысле, который применим к Dark Reign или Total Annihilation. Клон такой, что можно пальцем показывать. Вспоминаются какая-то фантастика про абсолютно ничем не примечательного человека (он отходил от столика, за которым разговаривал со случайным знакомым, и, вернувшись через несколько минут, натыкался на сообщение, что столик занят) и история про Дж.К.Джерома, который был болен всеми болезнями и предлагал студентам совершать обходы не по больницам, а вокруг него. Абсолют клона. Классический, граничащий с клиническим случай. Вызывает непроизвольное раздражение; раздражение настолько сильное, что даже симпатичную, в общем, деталь — после поражения корабли противника подплывают к берегу, облегчая процесс охоты за ними — хочется оценить не как плюс, а как промах разработчиков. Хотите — попробуйте сами. Энтузиасты приветствуются: больные рассудком всегда пользовались особым уважением на Руси.

Гуру Брамин



StarCraft

Жанр	Rts
Издатель	Blizzard
Разработчик	Blizzard
Системные требования	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 133, 32 Mb RAM
Multiplayer	Internet, DirectPlay Windows 95

...У лейтенанта Керриган осталось две жизни: до того она держалась на пяти из из двухсот пятидесяти исходных, но укус (удар, выстрел, плевок) кого-то из Zerg'ов отнял у лейтенанта еще три HP. Специально для нее я решил построить бункер, хотя основные силы Protoss были уничтожены и миссия заканчивалась. Потерять лейтенанта было нельзя: в этом заключалось одно из условий выполнения миссии. Zerg'и не атаковали; я продолжал поиски уцелевших строений врага. Начинало казаться, что музыка интерактивна. В воздухе клубился Starcraft. Кто-то замечал это, кто-то нет, но Starcraft клубился – доносясь из углов, глядя со стен, превращая всю активность вокруг в часть себя. Не скажу, светало ли или вечерело, – ни Zerg'и, ни Protoss не стали бы отвечать на вопрос, сколько часов я уже просидел за компьютером. Это был Starcraft – прохождение кампании Terran. Первой кампании. В первый раз.

Даю справку

Вам, конечно, ничего объяснять не надо. Вы, конечно, знаете, о чем идет речь – Starcraft, ясное дело. Однако для тех, кто купил журнал в первый раз (да, да, так бывает) и до того не особо внимательно следил за развитием компьютерных игр, все же расскажем, что за игра рассматривается в этой статье. Через некоторое время после явления миру основных принципов построения сегодняшних C&C-клонов и после того, как был выпущен сам C&C, компания Blizzard сделала действительно хорошую игру – родственную C&C, но не получившую ярлык клона. Игра называлась Warcraft II и задвинула Tiberium Dawn на второй план – по крайней мере, в определенных кругах. Warcraft положил начало второй линии стратегий, развивавшейся параллельно с теми самыми клонами. Warcraft-киллеров было меньше, существенно меньше, чем потенциальных убийц C&C, – и если первые еще муссировались в прессе и народе, то вторые чаще проходили незамеченными массовым кошельком (Age of Empires – случай особый). Правда, народ не особо и ждал тех, кто придет и продолжит дело Warcraft'a или даже превзойдет его. Warcraft был закончен, целен и в чем-то совершенен; он стоял особняком, и его особое, необъяснимое нехитрыми правилами обаяние то ли отбивало охоту превосходить его, то ли делало это процесс невозможным. У игры было только одно продолжение: другая игра, заявленная той же (проявившей себя как большой специалист в выпуске культовых произведений) фирмой. Имя продолжению – Starcraft. Blizzard обещал: это будут не просто орки в космосе. Обещание выполнено. Во-первых, это не совсем космос. Во-вторых, орков там нет.





Расы

Война разгорелась из-за ресурсов. Изгнанники с Земли – преступники, отверженные – поддерживали какой-то порядок, однако ресурсы истощались, и власть предержащие стали склоняться к экспансии на территорию соседей – могущественной и древней расы, с незапамятных времен жившей в галактике, развитой технологически, вызывавшей испуг и уважение – но в любом случае неизвестной и таинственной. Конфликт не представлял бы из себя ничего необычного, но в дело вмешалась третья, непонятно откуда взявшаяся сторона – сообщество загадочных, неизвестных никому тварей, разнообразных, многочисленных и опасных. Баланс сил был нарушен; ситуация могла прийти к какой угодно развязке. И все же одно было ясно: война началась.

Terran

"Человеческая" раса в игре. Экономика Terran идейно чуть более последовательна, чем Warcraft'овский вариант: основные ресурсы – "минералы" и газ, и вопрос: "Как из золота делают солдат", – не возникает. В распоряжении Terran – порядка восьми наземных и восьми воздушных типов юнитов; "крестьяне" (SCV) умеют строить 18 зданий. У "людей" Starcraft'a неплохо развиты наземные войска, особенно машины; что же касается воздушных, то при умелом использовании даже самый простой из них превращается в грозное оружие; самый же мощный корабль – монстр, способный уничтожать некоторых противников с одного выстрела; наконец, Terran умеют наносить ядерные удары. Внешне они выглядят, как им и положено – как люди в скафандрах.

Zerg

Вот тут наступает потрясение. Ощущения – удар обухом по голове. Понимаешь, что про Terran можно написать – "Terran – Warcraft'оподобная раса, развивающаяся по тем же правилам, что и обе воюющие стороны в классической игре". И все. И дальше говорить про то, что, оказывается, бывает по-другому. Как Zerg.

Мы привыкли к классической схеме: слова "крестьянин (пеон)", "грант" и "харвестер" стали нарицательными. Правила, по которым играют Zerg, выбивают из колеи. Их Townhall (будем так называть место, в которое доставляются ресурсы и которое служит источником рабочей силы "крестьян") не обме-

нивает юниты на деньги, а непрерывно и с постоянной скоростью (причем глубоко бесплатно) производит заготовки для войск. Ресурсы отдаются уже за то, что юниты *мутируют* в войска. И где теперь ваш мир с крестьянами по 400 за штуку? Во-первых, выясняется, что в такой ситуации войска у Zerg плодятся, как кролики: можно создавать несколько юнитов одновременно. Во-вторых, непрерывное рождение личинок создает ощущение, что здание, как и положено по сюжету, живое. Такова ситуация: у Zerg они все живые.

Из личинки можно сделать "рабочую силу" – Drone. Здание получается, когда Drone мутирует в него. Здание растет и пульсирует у нас на глазах; оболочка лопается, коричнево-оранжевые взрывы; и войска готовы к выходу из оставшейся внутри склизкой смеси. (Все войска производятся в Townhall'е – инкубаторе, Hatchery). Здания живые – и видно, как не юниты выходят из здания, а Hatchery выплевывает юниты.

На этом особенности не заканчиваются. Это не Guide, и здесь не будет подробного описания Zerg; однако упомянем еще одну деталь. Субстанция с милым английскому уху названием creep (кстати, личинка обладает милым русскому уху названием larva) – то единственное, на чем способны активно существовать здания Zerg. База развивается путем заливания окрестностей эти самым creep, и поверх него уже вырастает остальное – территорию Zerg видать издалека. Таковы их нравы. Далее.

Protoss

Отвратительное сообщество Zerg показано отвратительным. Древняя и могущественная раса Protoss – древней и могущественной. Одна из основных особенностей Protoss – возможность строить здания без участия юнитов: "крестьянину" (Probe) достаточно запустить строительство, и последнее в нем больше не нуждается. Постройка новой базы, как и отстройка первой, – смешной вопрос: были бы деньги; войска Protoss весьма и весьма дороги. Первый же юнит Protoss – Zealot – обладает чудовищной мощью: самые сильные наземные войска других рас не выстоят против 3-4 Zealot в лобовой схватке. Грубая сила Protoss заканчивается на первых двух юнитах, да еще на одном, особом существе (кстати, на всех юнитах и зданиях этой расы еще и стоят регенерирующие щиты) ; а дальше... Войска высокого уровня Terran просто мощнее обычных автоматчиков и Vulture. Zerg берут числом и дешевизной, а также особыми способностями (во многом развивающими идею гнусности). Старшие Protoss все так же дороги, требуют умелейшего тактического руководства и отлично реализованного взаимодействия; но, раскрученные, они – мощнейшая сила. Затыкают за пояс остальные расы (или же kick им соответствующее место). Многие считают, что Protoss существенно мощней своих противников (при разумном полководце), и я склонен согласиться с этими многими.

Для полноты картины: Protoss могут строить здания только в радиусе действия Pylons – зданий, поддерживающих связь расы с внешним источником энергии. При этом Pylons же выполняют роль ферм из Warcraft.





Long live!

"Три расы – три детства". Выше упоминались некие принципы, лежащие в основе RTS. Вы знаете их, если хоть сколько-нибудь опытны в этой области. Можно подумать над новыми принципами развития расы (группы, воюющей стороны), – а вот пусть база,.. а вот пусть фермы,... а вот пусть крестьяне; можем подумать мы, может подумать разработчик, но классика, кажущийся таким простым путь к деньгам, тянет, манит, сковывает слабого человека. У некоторых были скромные попытки отклониться от устоев, не сказать "канонов". Blizzard прорабатывает традиционный вариант для Terran – отлично, надо сказать, прорабатывает, – и дальше выкидывает его к едрене фене, создавая ДВА новых. Еще раз: вам никогда не хотелось, чтобы в RTS "все было по-другому"? Здесь это есть. Здесь другой принцип развития базы, другие юниты, другие крестьяне, другие атаки – и при этом Starcraft стоит в одном ряду с C&C и Warcraft. Netstorm – это другое. Tone Rebellion – это другое. Starcraft остается традиционной RTS. Такого еще не было – и не говорите мне Dark Colony: во-первых, неудачники тут не при чем. Во-вторых, рядом не лежало.

Уж иллюстрировать – так иллюстрировать: расскажу-ка я еще одну вещь. К вопросу о разнице между расами: у каждой из сторон есть некий способ скрываться от противников. Однако если у Terran это – обычное cloaking, доступное только некоторым юнитам и действующее в течение определенного времени, то у Protoss невидимость представляет из себя способность одного из юнитов скрывать от противника находящихся рядом с ним "своих", а наземные юниты Zerg (за исключением одного) просто умеют прятаться под землю, что особенно ценно в свете их способности регенерировать. Та же история с фермами: у Terran – это здания; у Protoss – не просто здания (см. выше про Pylon'ы), а у Zerg фермы – это род войск (сиречь мутанты), которые еще и обладают способностью делать видимыми спрятанных врагов (см. Warcraft, вертолеты, подводные лодки). И так практически по каждому пункту: официальный FAQ по Starcraft нередко приводит ответы по каждой расе отдельно – и вовсе не из соображений бахвальства. Они просто очень разные. И не вспоминайте Dark Colony: не то.

Так вот, три расы. Возникает вопрос: если они действительно разные, то насколько все это дело сбалансировано. Товарищи! Нам наконец-то дали возможность выяснить, кто победит, если подерутся слон и кит! Terran, Zerg и Protoss совсем не похожи друг на друга – но игра сбалансирована просто отлично. Более того – пожалуй, именно на фоне этих различий и понимаешь, что такое баланс. Они разные – значит, у одной положение выгодней. Значит, одна сильней. Значит, одна заведомо выиграет – это же так очевидно! И тут вдруг оказывается, что игра ровная и динамичная – дай Боже. И выигрывает, как это не забавно, тот, у кого будут сильнее стратегические ходы. Сбалансирована каждая конкретная раса: Starcraft был первой RTS, в которой я откровенно и в лоб столкнулся с необходимостью смешивать разные типы юнитов для успешной атаки. Сбалансирована вся игра – сложнейшие бастионы Terran берутся небольшим добавлением стрелков Protoss к их же Zealot, но и на Protoss тут же находится управа; и бой становится яростным и упорным, и ломаются головы и мыши, и "вновь продолжается



кайф".

У Эйфеля в комиксах Бог говорит Адаму: "Параллельные прямые пересекаются в бесконечности. Это недоказуемо. Но я это видел". Starcraft сбалансирован. Вам придется поверить на слово мне (и многим фанатам игры, о пропаже которых из жизни и последней сказанной фразе: "Я еду на рынок", – ходят слухи). Придется поверить или не поверить: сколько историй я ни рассказывай, сколько примеров ни приводи, это все будут только мои слова – слова о том, что, несмотря на все разнообразие рас (*Кто-нибудь верит, что этот мир реален? Я – нет. Но Zerg воспринимаются, как единое существо, а Protoss – как набор мощных индивидуумов, и все это не похоже на "обычных" Terran; три расы – это три разные игры*), Starcraft сбалансирован. Я это видел. Blizzard совершила подвиг, сумев не запороть gameplay при таких разных участниках – в таком мощном эксперименте. Blizzard нарушила стандарты. И есть надежда, что установила новый – стандарт на разнообразие RTS. Так да здравствует этот, один из главных плюсов Starcraft'а! Продолжим.

По ближайшем рассмотрении

Фраза: "Terran – обычная "Warcraft'овская" раса", – несколько упрощает ситуацию. На самом деле, Terran – весьма и весьма улучшенная Warcraft'овская раса, и на некоторых улучшениях в процессе развития мы остановимся – постольку, поскольку они едины для всех трех сторон.





Из 16 доступных каждой расе зданий максимум четыре отводится под производство юнитов; еще два – хозяйственные, два – турель плюс особое здание. В остальных местах совершаются разнообразные – очень разнообразные – upgrade'ы. Насколько большим плюсом является развернутая нелинейная система upgrade'ов сама по себе, думаю, объяснять не надо; а вот тот факт, что upgrade совершается *долго*, заслуживает похвалы. Куда уж реалистичнее и куда уж играбельнее: преимущество upgrade ощутимо; однако, если хочешь идти этим путем, запасись терпением и настройся на более-менее серьезное развитие базы. Кроме того, существуют пристройки – мастерская к фабрике, башня к космическому порту и т.д. – иногда необходимые для самых серьезных вещей (возможность строить новый тип юнитов, например). У каждого здания может быть не больше, чем по одной пристройке; поэтому вполне может возникнуть ситуация, когда вам понадобится несколько одинаковых зданий. Выход – перелететь зданием (Terran) на новое место и построить необходимую часть там; если же такая пристройка уже есть на месте (здания и пристройки разрушаются независимо), то достаточно только приземлиться – и она ваша. Потом, при желании, можно будет так и перелетать с места на место.

Полеты зданий – специфика Terran; однако у каждого есть свои мелкие радости: Zerg, например, в некоторых ситуациях могут захватывать Terran'овскую базу и "пользоваться, как своей". Еще, пожалуй, об одной штучке: у тех же Zerg есть такая атака, как подселение паразита. Если она успешна, то зона видимости зараженного юнит'а становится доступна играющему за Zerg. Таких мелочей – множество; но этой информации место в guide'е. Вернемся к общим характеристикам. Если вы помните, в Warcraft'е только два юнита – маги и рыцари (и соответствующие у орков) получали в результате upgrade'ов новые способности (более известные как заклинания); у остальных войск улучшались обычные параметры – атака, защита, hit-points. В Starcraft и войск, получающих что-то новое, и upgrade'ов, это новое дающих, стало откровенно больше. Тот же parasite. Та же невидимость. Та же сковывающая движения противника паутина Zerg. Те же самонаводящиеся мины Terran. Да, было, система upgrade'ов, Age of Empires – но как-то не так. В AoE все было уж больно глобально; а тут паутина опускается у тебя на глазах. Своими руками, можно сказать, ее опускаешь – или своими же руками сажаешь противнику паразита. Очень здорово!

Наконец, в Starcraft нет морских юнитов, но есть воздушные, причем немало. У Terran, скажем, самый мощный юнит – именно воздушный: Battlecruiser. Wraith Terran может становиться невидимым. Science Vessel может создать вокруг юнита защитное поле. У Zerg Queen сбрасывает паутину; а некоторые летающие юниты могут даже снимать экранирующее поле с врагов и наводить на них свои войска. Сравните это с вертолетом из Warcraft'а и задумайтесь: как далеко должна была уйти технология, чтобы помещение в игру такого количества таких сложных и совершенных летающих юнитов стало в принципе возможным.

Да, и еще. Общая модель боя также доработана: например, теперь существуют три типа damage – обычный, направленный против крупных врагов и направленный против мелких врагов. Для каждого юнита существует информация о его типе и типе наноссимого им урона. Поинтересуйтесь – эти знания могут весьма усилить ваши позиции в игре.

Перечтите, вспомните бывшее раньше, и подумайте о том, как же здорово может быть в RTS. А также о том, что в Starcrafte вышеперечисленное реализовано. Жизнь прекрасна. Да здравствует!..

Интерфейс

Как все, однако, просто. Писать о Starcraft'е можно в лоб, не придумывая хитрых подзаголовков, не изгаляясь, просто перечисляя все те пункты, которые положено – слишком хорошо понятно, что за вещь; слишком серьезное игра, чтобы изгаляться. Вот сейчас, например, положено про интерфейс. Нате.

За основу взят Warcraft, включая адекватную реакцию юнита на нажатие правой клавиши мыши при наведении курсора на обьект (минералы – собирать, враг – атаковать). Добавлено: возможность задания последовательности действий. Возможность создания эс-

корта. Возможность отдавать приказы строящимся юнитам (спасибо бета-тестингу). Возможность создания очереди на постройку (до пяти юнитов). Возможность двойным click'ом мыши на юните выбрать все находящиеся на экране юниты того же типа (замечательно! На редкость удобно! Там такая жуткая толчея!) Вообще разнообразнейшие возможности выбора разнообразнейших юнитов из выделенной группы (или из толпы); возможность управлять группой до 10 юнитов. Возможность запоминания групп (присваивается номер, понадобилось вызвать – нажал клавишу; нажал 2 раза – center unit). При получении сообщения нажатием пробела вызывается соответствующий участок карты. Возможность передвигаться как вступая, так и не вступая в драку по собственной инициативе (основной вариант – не вступая: будьте осторожны!)

Это не features. Это все заметно в игре. И, если вас волнует оценка, а не факты, то интерфейс удобен. Очень. Более того, интуитивно понятен. Когда даешь команду строить "добытчик" газа, на источнике появляется силуэт "добытчика". Никаких вопросов. Игра осваивается "на ура". И управляется "на ура". Просто на лету. Поверьте, я не просто так подчеркиваю важность интерфейса помещением информации в отдельную главу. Выделение юнитов видно четко, выбрать конкретный юнит в толпе – без проблем, по внешнему виду здания понятно, идет ли в нем работа. Все, как надо. Очень хорошо. И вновь – да здравствует!..

Виды природы...

Зачем я это пишу? Кому это нужно? Тот, кто захочет посмотреть Starcraft, сможет его посмотреть. Он его уже купил. Или вот-вот купит. Или покупает сейчас. Если же человек не хочет, неужели он станет читать эту статью? Зачем я это пишу? И так ведь все понятно.

Зачем вы это читаете? Узнать, интересен ли Starcraft? Кто бы сомневался. Если вам нужны слова, говорю: интересен. Можно выловить недостатки и попинать за них. Это будет именно вылавливание. Неестественный процесс. Недостатки не мешают играть. Они незаметны. Кто сказал, что они есть? Игра нравится. Игра захватывает. Говорю ведь: и так все понятно. Starcraft оправдал ожидания. Остальные разговоры – формальность.

Графика в игре великолепная. Ландшафт рисованный, юниты спрайтовые. И то, и другое задействовано по высшему классу. Любуешься. (На всякий случай поясняю: спрайтовые – это необязательно во все стороны торчат пиксели. "Спрайтовые" бывает очень здорово. Гладенько так и симпатично.) Вид 3/4. Выдержан стиль. Грамотная палитра. Потрясающие взрывы, хотя и рисованные. Но очень красиво; поначалу "просто конкретно обалдеваешь". Выстрелы лазерные всякие, следы при попадании пуль по персонажу, детали прорисованы так, что полный финиш. Zerg'и мерзки. Protoss впечатляют. Terran – очень красиво. Очень, очень, очень.



Футуристическо-science-fiction'овая тематика: железные стены,



пол в проводах, интерьеры базы. При этом – леса, вода, почва. Анимация юнитов радует вплоть до восторга. Ролики очень хороши. Единственное, что смущает, – это не очень естественные лица персонажей во время инструктажа и иногда – портреты юнитов в игре. Вещь, конечно, серьезная. Суровая вещь: куда же мы без ликов персонажей.

Да, 640х480, 256 цветов. Трехмерность весьма условная: преимущественно выражается в том, что снизу верха не видно. И Бог с ней, с трехмерностью.

...и соловьиные трели

А вот звук и музыка – на 10. Стилистически выдержанный набор сэмплов для каждой из рас. Потрясающе соответствующая настроению музыка – тоже своя для Terran, для Zerg, для Protoss. И больше говорить нечего.

О главном

Я спокоен и чуть ли не умиротворен; очумел после суток Starcraft'а, но все равно игрушка не вызывает неприязни. Неважно, какие рейтинги стоят ниже. Обалдевший (на физиологическом уровне) от ударной дозы игры, я плевать хотел на эстетов и "специалистов" и знаю, что на моей стороне – народ.

Дело даже не в рейтингах. Дело не в том, насколько хороши графика или сюжет (кстати, кампании, 3 по 10 миссий в каждой, разворачиваются на редкость динамично: такое задание как защита одной чужой расы от другой чужой расы – это что-то новенькое). Дело совсем не в этом. Просто есть два Starcraft'а. Один – для новеньких. Для массового потребителя вышла игра. И о ней, об этом Starcraft'е говорилось выше. Другой же... Представьте, что человек любит вырезать по дереву. И ему дарят новый, классный нож. Представьте, что человек любит рыбачить – и ему дарят модный спортивный спиннинг. Другой Starcraft – подарок, инструмент для людей, любящих некое занятие и до сих пор оттачивавших свои умения на Warcraft'е. Подарок – именно так это называется.

И еще одно. Есть у меня некое подозрение относительно причин обаяния Warcraft'а, как, впрочем, и его "отдельностоящести". C&C и иже с ним – это все серьезно. А Warcraft – это сказка. При всем при том, при всех воинственных моментах, это – сказка. Тем и нравился: любимая атмосфера, любимая история, любимые персонажи. Blizzard удалось сохранить это эффект в Starcraft'е, удалось сделать сказку из космическо-научно-фантастической тематики. Создать нравящуюся, сюжетно наполненную, в чем-то сказочную (так и хочется сказать "фэнтезийную"!) вселенную. Удалось сделать преемника Warcraft'у. Поэтому в Starcraft – возможно, и не осознавая сказочности, – будут играть. Играть, и переигрывать – долго, долго, долго.

Гуру Брамин

P.S. Starcraft входит в нашу жизнь и в историю компьютерных игр; Starcraft становится тем, во что "мы (вы, они) вчера играли". Из легенды он превращается в повседневность. Это факт. Свершилось. Однозначно.



Аллоды
Печать Тайны

Но я знаю точно одно
— я знаю
— все реки текут...

Жанр	RPG / Тактическая стратегия
Издатель	1C/Buka Entertaiment
Разработчик	Nival Entertaiment
Системные требования	Pentium 133, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166MMX, 32 Mb RAM
Multiplayer	DirectPlay, internet
	Windows 95

Создателем Аллодов является "Нивал", компания сравнительно молодая и небольшая (сейчас в ее состав входят восемнадцать человек во главе с Сергеем Орловским). Образовалась она совсем недавно — в 1996 году, но уже успела зарекомендовать себя с лучшей стороны: программисты "Нивала" работали над "Морскими Легендами" и участвовали в разработке Total Control. И вот, примерно год с небольшим назад были анонсированы "Аллоды", молниеносно став самым перспективным проектом компании. О многом говорит и тот факт, что игра победила на международном фестивале компьютерной графики и анимации "Аниграф 97" в номинации перспективных неоконченных разработок.



■ Если взять в миссию конных рыцарей, то гоблины и орки не будут доставлять особых проблем — через мгновенье они будут сметены

■ Несколько раз подумайте, прежде чем нападать на тролля в компании с отрядом воинов и магов...

Жанровые особенности как они есть

Но во что же мы, собственно говоря, собираемся играть? Авторы "Печати Тайны" пошли на смелый шаг, сочетая два популярных, но весьма различающихся жанра. В Аллодах дух ролевой игры и крепкий сюжет облачен в форму стратегии в реальном времени. Визуально игра очень сильно напоминает стратегию – более того, в начале она и задумывалась как RTS в фэнтезийной среде. Но шли месяцы, и ролевых особенностей становилось все больше и больше. Количество заклинаний, глубокая проработка сюжета, появление experience points, пристальное внимание к главным персонажам... В результате "Аллоды" плавно преобразились в оригинальную RPG с элементами стратегии. Тем не менее, наследственность RTS ничуть не мешает "Аллодам" – наоборот, интерфейс "point&click" (уже имевший место в Diablo) облегчает управление, а вид в изометрической проекции позволяет с удобством управлять слишком большим для ролевых игр количеством персонажей.

И небо скрылось как свиток; и всякая гора и остров двинулись с мест своих...

... к таким последствиям привело падение огромной огненной звезды на один из многочисленных сказочных миров. Мудрые и справедливые Великие Маги, правившие его обитателями, оказались не в силах предотвратить ужасную катастрофу. Физическая оболочка планеты начала крошиться и разламываться от грянувших землетрясений, исчезая во тьме... Но гораздо страшнее естественных катаклизмов оказались последствия сверхъестественные. Мощнейший удар буквально выбил планету в другую реальность — в Астрал, мир небытия, и развалил ее на куски–острова. Которые сразу же начали таять в нематериальной субстанции, как рафинад в чашке чая. Великие Маги ужаснулись, забаррикадировались в HQ–башнях, и принялись спасать окрестные участки тверди. Наконец–то им пригодились знания того раздела магии, который им так не нравился во время учебы (я имею ввиду "сопромат"). Причем, чем выше мастерство волшебника, тем большие по размеру владения ему удается предохранять от разрушения. Естественно, Великие Маги автоматически стали заложниками своих островов — им нельзя покидать башни, ведь они сразу потеряют контроль над своим уделом.

Аллод: краткая историческая справка

Столь благозвучное название игры было выбрано не случайно, в нем адекватно отражена ее суть. Аллод (allodium) – вид землевладения в средневековой Европе. Человек, им владевший, не платил налоги и не был ничьим вассалом. Но за кажущейся свободой скрывалось одно весьма неприятное ограничение – владелец аллода не мог покинуть его пределов, не лишившись своей земли. Такая же проблема существует и у Великих Магов, "привязанных" к собственным островам. Только их магическая энергия препятствует исчезновению остатков некогда прекрасного мира. На своем острове маг — царь и бог, влиять же на существование соседнего аллода он практически не в состоянии.

Приключения начинаются

Со времени описанных событий прошло шестьсот лет, и из живых свидетелей трагедии остались только Великие. Жизнь в претерпевшем глобальные изменения мире шла своим чередом. Обитатели одного из самых больших астральных островов стали поданными двух империй, поделивших эту землю. По ряду причин между ними разгорелась ожесточенная война. Силы были примерно равны, и ни одна, ни другая сторона не могла взять верх. Верховный маг империи Кания, понимая, что война до победного ничем хорошим не светит, повелел созвать Совет. Собравшиеся волшебники пришли к выводу, что для получения глобального преимущества над противником им позарез нужно присоединить к имеющимся владениям таинственный аллод Умойр — домен Великого Мага Скракана (эх, и куда подевалась вся благозвучность?..)

С полсотни лет назад над Умойром появился волшебный серебристый купол, что сразу вызвало волну противоречивых слухов, один неправдоподобнее другого. Но молва сходилась лишь в двух вещах. Го-

ворили, что войдя внутрь, назад вернуться нельзя, добавляя при этом, что только тот, кто все же решится бросить вызов темным силам аллода и победить их, сможет разгадать тайну печати Скракана. Этот герой также получит знание и оружие, способные прекратить бесконечную войну. Игра начинается с того момента, когда ваш персонаж вместе с тремя друзьями попадает в загадочный мир.

Рождение героя

Перед тем как приступить к изучению тайн Аллодов, вам предстоит создать олицетворяющего вас персонажа, наделенного четырьмя основными характеристиками: силой, ловкостью, разумом и духом. Как и в любой другой серьезной RPG, этим показатели не ограничиваются, хотя остальные (мана, жизнь, скорость, атака, броня, защита, навыки владения оружием и прочие) во многом зависят от базовых.

Персонажи могут принадлежать либо к магам, обладающим тайными знаниями, либо к воинам — специалистам по владению холодным оружием. И маги и воины могут быть как мужчинами, так и женщинами. Женским персонажам свойственны более развитые ловкость и дух (Надо же. Помните народную мудрость: все бабы — дуры...), а мужским, соответственно, сила и разум (... а мужики — сволочи. — Прим. ред.). Одним из ключевых отличий аллодовской системы генерации героев от прочих ролевых игр является то, что специализации мага и воина в высшей степени различны. Никаких промежуточных классов не имеется. Если в том же Diablo воин мог стать неплохим магом, то в "Печати Тайны" это исключено. Воитель совсем не может пользоваться магией, кроме как заклинаниями в свитками и зельях, но это восполняется умением обращаться с колюще-режущими предметами. Что же касается магов, то они слишком немощны, чтобы носить доспехи и совсем не признают оружия, разве что боевые заклятия. Такое положение дел ничуть не умаляет достоинств разных классов, просто они становятся взаимодополняющими, и наилучшего эффекта вы сможете добиться, разумно используя оба класса в связках. Физическая слабость мага дополняется мускульной силой воина, а последний получает колдовскую поддержку. К сожалению, портрет персонажа выбрать нельзя. Эта привилегия доступна только игрокам multiplayer, что не может не восприниматься как ущемления прав игроков семейства lonely wolf. Недостаток кажется незначительным, но на самом деле существенен — одно и то же лицо может приесться. Зато уж одевать героев допускается с головы до ног по вашему вкусу. Правда прикиды будут носить прежде всего функциональный характер. Мода от стрелы не спасет.

Дорогие и любимые

Враги и монстры... Пришло время поговорить именно о них — ведь остров Умойр населен не только мирными людьми. На дорогах разбойничают хорошо вооруженные банды, встречаются агрессивно настроенные отряды воинов и враждебные маги. Все они действуют согласно своим собственным интересам, т.е. их поступки сюжетно обоснованы. Кроме того, вам будут противостоять посланники другой империи, отправленные на Умойр за тем же, за чем и вы. Но и дружелюбных жителей на вашу голову тоже хватает. В основном это крестьяне, торговцы и странники. С ними можно поговорить и получить важную информацию. Кстати, жизнь острова совсем не ограничивается вашими действиями. Так, вы сможете увидеть дракона, летящего по своим делам (ничего удивительного: ему захотелось искупаться в озере).

Как обычно, мир ролевой игры обильно населен различными нечеловеческими расами. На острове обитают хорошо знакомые всем орки, быстрые гоблины, туповатые огры-людоеды и быстровосстанавливающиеся тролли. Негуманоидные расы тоже обжили Умойр. Честно говоря, именно эти противники вызывают ряд вопросов. Трудно вспомнить, когда нам доводилось в последний раз воевать с пчелами, черепахами, белками и сороконожками. Довольно странно видеть зубастых белок и здоровенных черепах в серьезном ролевике. Конечно, понятно, что это все жертвы Катастрофы, но почему бы на их месте не оказаться волкам, медведям или паукам? Что же касается типичных фэнтези-монстров, то к ним относятся призраки и драконы. Призраки, они же нежить, созданы темной магий из тел умерших и полностью подчинены воле своего повелителя. Умойрские драконы только внешне похожи на своих благородных предков. Эти твари прониклись злой волей, и теперь свойственная им сила и магические способности направлены против сил Света.

Огнем и молнией

Если продолжать тему драконов, то они не зря считаются опаснейшими из чудовищ. Будьте осторожны в сражении с ними: отлично владея волшебством, дракон в состоянии уничтожить небольшую армию. Впрочем, под вашим управлением маг может творить не меньшие чудеса. Испепелить, превратить в камень, заморозить, ударить молнией, окатить кислотой — вот немногие из вещей, которые способен вытворять опытный волшебник со своими недругами. Если дело дойдет до рукопашной, ваш подопечный вылечит воина, бросившегося на его защиту, прибавит ему удачи или ускорит движения. Запомните, основная сила мага — в количестве доступных ему заклинаний, поэтому не экономьте деньги на необходимых книгах. Ваш маг может практиковаться в пяти классах тайного знания. Структура магии в Аллодах, полагаю, покажется вам стандартной. Четыре из пяти Первооснов: Огонь, Вода, Земля, Воздух — очень часто встречались в ролевых играх и особенности этих сфер достаточно известны. Присутствие заклинаний Астрала объясняется сюжетом игры — Катастрофа, расколовший мир на острова, позволила магам использовать энергию и из этого источника.

Магическая система проста и быстро осваивается даже человеком, первый раз узнавшим про существование fireball'а (ог-



Городской пейзаж динамичен — периодически пролетают птицы, открывается дверь трактира, а нетерпеливая лошадь бьет копытом


Подойдя к жилищу нелюдей, не особо расчитывайте на их гостеприимство


Для спасения Великого Мага, будьте готовы выполнить поручение Круга волшебников



Пиво здесь бесплатное, зато цены на наемников кусаются

ненный шар, по нашему). Все заклинания (за исключением Жертвы Огню) тратят определенное количество маны волшебника, причем ее расход зависит от мощности используемого колдовства. Более высокий уровень познаний в Первооснове увеличит как продолжительность, так и силу магии. Мне показалось, что названия заклинаний не настолько оригинальны, чтобы ломать голову об их назначении. Впрочем, если возникнет такая проблема, то всегда есть возможность узнать о действии, стоимости и особенности заклятий, просто прочитав автоподсказку.

Цель оправдывает средства

Колдовские книги, воинское оружие и доспехи, различные волшебные предметы покупаются и продаются лишь в одном месте – Оружейной лавке столицы Умойра. Разнообразие предлагаемых там товаров поражает. Всего в игре существует около трехсот различных предметов – это очень много даже для игр жанра RPG. Учтите, что хитрый лавочник продает все вещи намного дороже, чем покупает их у вас. Но денег все равно жалеть не стоит – именно снаряжение персонажа кардинально влияет на его способности в атаке и защите. Чуть более крепкая броня или неожиданно понадобившегося вам заклинание в книге мага может решить исход серьезного сражения. Впрочем, полезную вещь можно найти и в мешочках, которые в изобилии раскиданы по картам.

Помимо героев, противостоять врагам призваны 15 отрядов наемников, чьими услугами вы можете воспользоваться (обладая достаточно тугим кошельком, естественно). Не следует пренебрегать их помощью, но в то же время соблюдайте меру, чтобы не оказаться без гроша в последней миссии. В столице Плагате вы можете посетить мастеров из Школы магии и искусства боя. Однако прежде чем тренировать персонажей изрядно подумаешь: расценки за тренировку умений слишком завышены, а денег в Аллодах, как и в реальной жизни, всегда не хватает...

Победа любит старание

Совершив все необходимые действия по подготовке и экипировке вашего отряда, приступайте к боевым действиям. При выходе за пределы города, вы увидите карту аллода и список доступных поручений. Общее количество миссий в "Печати Тайны" составляет три десятка: прохождение половины из них является обязательным. Сюжетные задания даются в строгом порядке – вы не сможете начать следующего, не закончив предыдущую. К сожалению, при проигрыше в игре не предусмотрен альтернативный вариант развития событий. Чтобы утешить нас, разработчики ввели целых шестнадцать миссий, от прохождения которых можно отказаться. Цель этих дополнительных заданий – потренировать героев и дать им возможность найти полезное снаряжение для успешного продвижения в основной кампании. Абсолютно все миссии органично связаны с сюжетом и довольно лихо закручены. Все они постепенно приближают вас к развязке игры, давая все более подробные сведения об истинных причинах бедствия, постигших Умойр. Кстати, однообразных заданий типа "убей-их-всех" в Аллодах обнаружено не было.

Если миссия пройдена, то не спешите возвращаться в город. Побродите по карте, поубивайте монстров, поищите мешки, которые очень часто лежат под деревьями так, что их почти не видно. Многие события напрямую связанны именно с NPC и с их реакцией на ваши действия. Например, в благодарность за своевременное спасение деревни от чумы, ее староста поведает историю о древнем склепе, таящем несметные сокровища, и у вас появится шанс отправиться в поход за этим богатством. Миссии выглядят сбалансированными, они сложны ровно настолько, насколько это необходимо. Игроку будет не только интересно их проходить, но, что более важно, он также получит большое удовольствие от задания, выполненного "чисто". Для победы над превосходящих силами противника, вы научитесь не только использовать особенности ландшафта (тип местности влияет на обзор, скорость и меткость персонажей), но и эффективно использовать слабости врагов. Если сама миссия кажется вам невыполнимой, то это обманчивое впечатление. Просто сделайте скорость игры поменьше, да сохраняйтесь почаще. Сложность игры можно поменять только в начале новой кампании. Всего их три и каждая из них изменяет следующие параметры:

– уровень живучести, проворности и интеллекта "монстров";
– уровень цен в лавке;
– количество получаемых experience points за истребление врагов, а, следовательно, и скорость роста умений.

Примечательно, что количество монстров не зависит от уровня сложности.


Огонь и лед, вода и пламень не столь различны меж собой

О сущности интеллекта

AI в "Аллодах" достойно справляется с той ролью, для которой он и был создан, а именно – грамотно управляет поведением монстров и персонажей. Естественно, искусственный интеллект в "Печати Тайны" не может заменить разум живого человека, но он может заставить игрока немало попотеть. Так, если несколько выживших после схватки гоблинов внезапно решат "сделать ноги", то будьте осторожны – увлекшись их преследованием, ваш персонаж может попасть в засаду, целью которой и было это мнимое отступление. При этом модель поведения различается в зависимости от типа монстров. Не ждите бегства троллей и огров, эти будут драться при любом раскладе сил. Орки же, наоборот, при убийстве их лидера начинают заметно паниковать. Легко заметить, что слабые монстры действуют наиболее слаженно, координируя свои действия, а сильные твари – яркие индивидуалисты, поэтому увидеть стаю драконов довольно сложно.

Интересно, какую помощь могут оказать жители магического поселения?

Вы можете воспользоваться природной антипатией одного вида монстров к другому, стравить мерзких тварей. Возможен бой между чудовищами не только разных, но и одинаковых видов. В игре враги имеют собственную мотивацию действий: нападают на путников, охраняют сокровища, патрулируют местность. Ваши персонажи также не являются беспомощными "юнитами". Волшебник постарается не оказаться в центре боя, предпочитая атаковать врагов издали, а вооруженный мечом воин без тени сомнения бросится в рукопашную. Игрок сам выбирает модель поведения героев: в настройках изменяется уровень самосохранения подопечных — получив серьезные ранения, они постараются отступить; маг будет автоматически лечить не только себя, но и находящихся рядом товарищей.

Однако не подумайте, что AI в Аллодах – само совершенство. Изредка компьютерные противники могут сморозить явную глупость. Например, однажды, когда моему воину удалось заблокировать одинокого орка, прижав его к скале, он так сильно "растерялся", что даже не попытался парировать последовавшую серию ударов. Иногда монстры и попросту "забывают" вас преследовать, если вы выходите за пределы их зоны патрулирования.

Наболевший вопрос

Аллоды могут смело похвастаться богатой палитрой красок, динамическим освещением, а также поддержкой высоких разрешений от 640x480 до 1024x768. В "Печати Тайны" большое значение уделено зрелищности происходящего. Типичную картину ночного боя можно описать так: темноту на мгновение рассеивают всполохи огненного вала и полупрозрачное кислотное облако окутывает отряд врагов; шорох листьев заглушается треском разорвавшей мрак молнии. Деревья замечательно горят, вода плещется и отражает предметы на берегу. Фигурки монстров и их тени прорисованы очень достоверно, хотя и несколько мелковато. Позволяется производить перезкипировку персонажа прямо на поле боя. Очень красивы игровые заставки и элементы оформления экрана (чего только стоит зеленоватый кристалл миникарты!).

Важной особенностью графики является подчеркнутое внимание к деталям — так тени деревьев изменяются в зависимости от положения солнца (хотя откуда оно в мире Астрала?).

Но встречаются и графические несуразности. Например, если на поверхности воды в результате заклинания образовалась огненная стена, то огонь не спешит погаснуть. Быть может, в мире "Аллодов" вода и огонь — совместимые вещи?

"Аллоды" – это звучит!

Помимо графики, "Нивал" вправе гордиться звуковым и музыкальным оформлением игры. Дабы не показаться голословным скажу лишь, что в Аллодах количество различных аудио-эффектов приближается к двум с половиной сотням. Такое разнообразие не может не приветствоваться, тем более, что оно очень удачно подчеркивает атмосферу игры.

Удар меча, пение спущенной тетивы, предсмертный хрип врага, шум прибоя – все это весьма правдоподобно звучит, особенно впечатляет характерное потрескивание и шуршание огненных заклинаний. На музыку "Печати Тайны" сильно повлияла жанровая направленность – именно ненавязчивые и при этом немного героические саундтреки а-ля Вагнер лучше всего подходят для подобной игры. Большим плюсом можно считать привязку музыки к происходящим на экране событиям. Например, во время безмятежного исследования местности или посещения города вы будете слышать спокойные и размеренные мелодии, а в самый разгар сражения настрой музыкального сопровождения станет более агрессивным и патетичным.



■ Запланированная встреча… Классический пример засады, устроенной орками



■ Запланированная встреча… Классический пример засады, устроенной орками

Далеко не финал

В начале разработки "Аллоды" задумывалась как онлайновый мультиплэйерный проект. Сама концепция отдельных островов-аллодов в Астрале как нельзя кстати подходит для создания глобального фэнтези-мира в Интернет. В настоящее время в "Аллодах" реализована возможность multiplayer'a: по локальной сети могут играть до 16, а через Интернет – до 100 человек. Встреча на поле брани с себе подобными всегда приветствуется, тем более, что в одиночном варианте "Печать Тайны" можно пройти за сравнительно небольшое время (примерно 30-50 часов).



■ В этой деревне вы в относительной безопасности, но другие обитатели игрового мира могут и не быть столь гостеприимны

Что само по себе не является недостатком, особенно на фоне принятого разработчиками решения о выпуске Add-On'a с набором дополнительных уровней.

Главное достоинство "Аллодов" заключается в особой атмосфере, возникающей при взаимодействии исходных компонент — продуманного сюжета, AI, графического и звукового решений. Создается ощущение, что новой реальности от Нивал уже стало тесно в рамках одной игры. Сбалансированность и глубина всех элементов позволяет сказать – "Аллоды хороши настолько, что достойны продолжения".

Кирилл Шитарев
(aka Василь Быков)

Игровой интерес	●●●●●●●●○○
Графика	●●●●●●●●○○
Звук и музыка	●●●●●●●●●○
Оригинальность	●●●●●●●○○○

Рейтинг 8.0

Время освоения: от 1 до 2 часов
Сложность: средняя
Знание английского: не требуется

ARMOR Command

Жанр	Real-time Strategy
Издатель	Ripcord Games
Разработчик	Ronin Entertaiment
Системные требования	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166, 32 Mb RAM
Multiplayer	n/a
	Windows 95

Стенограмма внеочередного Пленума по вопросам трехмерности в RTS:

Оратор, торжественно: В наши дни, в век мирового прогресса и господства высоких технологий, в век, когда 3D ускорители так ускоряют нашу жизнь, что порой становится страшно; когда встает вопрос о введении ограничения скорости до 60 fps в черте г. Москвы во избежание несчастных случаев, в этот век мы, товарищи, должны осознать, что 3Dfx не сможетзаменить нам маму, папу или жену (мужа). Поэтому предлагаю: не слушать тех западных разработчиков, которые кричат, что у них-де графика неописуемая, что, мол, у них карта вращается и всякие там спецэффекты, кстати, чуждые нашему народу. Мы, товарищи, должны понять, что все эти, так называемые новшества временные, и пройдет год-два и у всех карта завращается, не говоря уже о спецэффектах. Долой трехмерные завлекалки, будем судить об игре не по изменчивой графике, а по идейному смыслу и глубине!

Выкрики из зала: Так ведь хочется, что б красиво! X-Com вон глубокий, а графика? Даешь Robo Rumble! И чтоб все игры и интересные и красивые! (зал скандирует) Три Дэ Эф Икс! Три Дэ Эф Икс!

Оратор: Товарищи, идея о возможности совмещения идейной глубины и пресловутой зрелищности это миф!

Зал скандирует: Myth! Myth! Myth!

Оратор пытается что-то сказать, его захлопывают.



Юниту на переднем плане совсем худо: еще одно попадание и... А позади бушует бой



Вот этот голубой луч доставляет на базу откуда-то из поднебесья любую технику... на которую хватило ресурсов

В небесах и на земле

Armor Command относится как раз к тому разряду стратегий, которые делают основную ставку именно на графику. Хорошо это или плохо, можно спорить, (см. выше) но похоже, что за 3D в RTS – будущее. Впрочем, хорошая графика не испортила еще ни одну игру.

Хотя именно у Armor Command имеется даже не один козырь, а целых два: трехмерная графика и приятный режим управления юнитами "от первого лица".

Начнем с последнего. Идея создания игры, управлять которой можно было бы "от лица" любого подразделения на поле боя витала в воздухе уже давно. Правда, почему-то до сегодняшнего дня с ее воплощением как-то не спешили. Uprising не в счет – нам хотелось не законсервироваться в одном единственном танке на веки вечные, а летать, скакать по полю брани, вселяясь то в самолет, то в корабль, а то и в одинокого пехотинца (этакий Quake на Курской Дуге).

Раз хотелось – получите и распишитесь: Golgotha и Tiberium Sun обещают нам долгожданное наслаждение. В будущем. Нет сил ждать – пожалуйста, уже вышел Battle Zone, доводящий эту идею до абсур... простите, до абсолюта. Вместо того чтобы ДОБАВИТЬ режим "залезь-в-шкуру-каждого-бойца" они сделали его ЕДИНСТВЕННЫМ, начисто искоренив "архаичный" вид сверху. Впрочем, получилось весьма неплохо. Вот только вопрос о жанровой принадлежности не даст вам спать спокойно, если кроме RTS вы не переносите ничего на дух.

Что же остается несчастным поклонникам народного жанра, которым уже не в мочь наблюдать за баталиями с высоты птичьего полета, чьи руки уже обчесались от желания собственноручно надрать кому-нибудь... намылить шею ненавистному противнику. Ну что ж, если таковые имеются, спускайтесь со своих генеральских небес в самую гущу боя, только учтите, что здесь и убить ненароком могут. Стреляют, знаете ли. Война все-таки.

Трехмерные горы... асфальтовые равнины

Предыстория игры настолько, мягко говоря, традиционна, что останавливаться на ней не имеет смысла. Скажу

только, что в далеком будущем идет война между землянами и инопланетной расой. За любую из этих сторон вы, собственно, и сможете сыграть.

Далее по тексту должны были бы следовать описания игровых возможностей, хозяйственной схемы, юнитов и т.д. и т.п. Но только не для Armor Command. Рассказ об этой игре надо начинать с главного и, пожалуй, единственного, что серьезно отличает ее от предшественников. Как уже говорилось, в Armor Command реализована возможность управления боем непосредственно "от лица" любого юнита. Молчите, фанфары, туш играть рано. Я сказал "от лица" юнита, но не уточнил, от какого лица. И вот тут-то и обнаруживается главная загвоздка. Как вы себе представляли, уважаемые читатели, перевоплощение в танк или, скажем, самолет? Правильно, ваше виртуальное "я" занимает кабину боевой машины, перед глазами – удобная панель управления конкретно этим транспортным средством, стратегия превращается в симулятор, в руки просится джойстик. Не так ли? Если так, тогда продолжаем ждать C&C 2 и иже с ним. Потому что в Armor Command управление выбранным юнитом осуществляется от ТРЕТЬЕГО лица и, по сути, представляет собой ни что иное, как банальное перемещение камеры за спину танка.

Что ж, не совсем то, что хотелось, но тоже неплохо. В конце концов, авторы игры никого не обманули, они ведь и не обещали вида a la танковый симулятор. Если бы, например, в TA была возможность наблюдать за боем из-за спины юнита, это было бы просто непередаваемое зрелище, не говоря уже о новых возможностях управления. Такой обзор действительно придает зрелищности игре, но... За все надо платить. И в случае с Armor Command в жертву этой самой зрелищности принесено удобство управления боем. Видя перед своим носом только один единственный танк, напрочь теряешь представление о том, что в это время творится с остальной армией, а ведь есть еще и база и беззащитные транспортники... Только не спрашивайте меня как это возможно, чтобы все и сразу. Не знаю. Но вот, например, в Battle Zone, сидя в своем танке, остаешься полноправным командиром всех своих подчиненных.

Традиционный вид сверху в Armor Command намного привычнее и удобнее в плане управления, но и тут есть свои проблемы. Дело в том, что обширные равнинные пространства Armor Command, которые предстают во всей красе именно в виде сверху, вдруг оказываются абсолютно плоскими и одноцветными поверхностями, отчего игра приобретает такой убогий вид, что хочется сразу переключиться обратно в 3D view. Да, горы есть, вода сделана безупречно, да, ландшафт стопроцентно трехмерен, но господа разработчики, где, на какой планете вы видели такую асфальтообразную землю!? Позвольте процитировать знаменитую фразу Станиславского: НЕ ВЕРЮ!



Вот он — 3D вид от третьего лица. Почувствуйте себя в горящем танке...



Правда, очень напоминает Total Annihilation? А если бы они еще и ландшафт нормальный нарисовали...

Впрочем, не все так плохо. В игре есть еще один вариант обзора: изометрическая, она же косоугольная проекция. Это наиболее оптимальное положение камеры, сочетающее в себе относительное удобство управления и неплохой обзор. Львиную долю игры вы как раз и проведете в этом изометрическом виде. Конечно, плоская земля не превращается в "пересеченную местность", но, по крайней мере, не так сильно бросается в глаза. Но про великолепные движения машин по склонам холмов и оврагов, как это было в TA, пока придется забыть. Так же, как и повременить с видом "из кабины" любого юнита.

Может ли заяц стать алкоголиком?

Ну да ладно, не видом единым жива RTS. Посмотрим, как там обстоят дела с содержанием. Здесь никаких сюрпризов: в начале миссии вы получаете основное сооружение, landing pad, что-то типа базы. Находите месторождение полезных ископаемых, отправляете туда мобильную буровую установку, грузовики перевозят сырье на базу, а там вы уже получаете все, что необходимо в хозяйстве любого реальновременного стратега. Если вы, скажем, заказали построить танк, то при этом красивый голубой луч возносит необходимое количество ресурсов куда-то в небеса и оттуда же, аки манна небесная, спускается новенькая боевая единица. Лепота!

Затем свежеиспеченная бронетехника кучкуется и отправляется на поиски неприятностей на свой капот. Причем двигаться ваш отряд может в любом построении и в любом "настроении" (move,



А световые эффекты ничего, почти как в TA, даже еще и трехмерные

hunt, kill). Судя по всему, этими умениями обладает и AI. Иногда, встречая основную армию противника, компьютер пытался обойти ее на безопасном расстоянии, чтобы нанести удар по незащищенной базе. Правда при защите своей собственной, компьютер допускает глупейшие ошибки. Он может, например, в срочном порядке наштамповать десяток танков, которые будут тупо толпиться возле погибающей базы, вместо того, чтобы открыть огонь по нападающим.

Обычная тактика AI – постоянные небольшие атаки, которые, впрочем, достаточно легко отбить. Наверное, из-за такой наступательной стратегии компьютер часто оставляет родную базу без прикрытия. Вывод – для победы достаточно окружить свою базу и шахты стационарными орудиями и можно спокойно ехать искать вражеский оплот. Конечно, это срабатывает не всегда, но часто.

Теперь остается сказать о последнем – об управлении. На наш взгляд, это самый крупный недостаток Armor Command. Стоит начать первую миссию, как начинаешь путаться и нервничать. Когда юнитов становиться больше, а щелкать мышкой приходиться чаще, уже начинаешь нецензурно выражаться. К тому моменту, когда управление более или менее укладывается в голове – миссия проиграна. Дело в том, что для выделения юнита недостаточно просто левого щелчка мышки, как в других стратегиях. На него нужно сначала навести курсор, (когда юнит в движении – сделать это весьма непросто), а затем, удерживая Shift, нажать правую клавишу мыши. Такие же действия производятся и для группирования юнитов, строительства и т.д. После всего этого кошмара менюшки с подменюшками из War Wind начинают казаться уже "интуитивным управлением". Мгновенно перемещаться по карте также нельзя. А карта большая и скролится медленно. Во время чего, обычно, погибает, скажем, любимый вертолет. Правда, процесс можно упростить, если научиться пользоваться панелью управления внизу экрана. На ней отображены все группы юнитов, а также здания и боевая техника, не присоединенная ни к одной группе. Однако и тут играющего ждет очередная загвоздка. При обзоре из-за спины выделение юнита на панели центрирует карту на нем. Например, если вы таким образом захотели вызвать подкрепление, то придется покинуть поле боя, только после чего появится возможность увидеть родную базу. Скролить же карту обратно, как вы понимаете, весьма долго. Зато при виде сверху она не сдвинется с места, кого бы вы не выделяли. Так что научиться виртуозному управлению все-таки можно. Как говорится, при определенной сноровке и медведя можно научить кататься на велосипеде. Вот только вопрос, хватит ли у вас терпения?


■ Кто скажет, что в нашей стране горы не трехмерные!? Что говорите? Почему все остальное плоское? А это чтобы вы наши горы оценить смогли!

■ 3D эффекты во всей красе. Вот только если б не было этой вечной дымки на горизонте...


■ При максимальном приближении можно рассмотреть каждую деталь боевой машины. Спасибо разработчикам, сработано качественно

Не все то золото, что 3D?

Armor Command получился весьма странным. Несмотря на множество недочетов, он все-таки производит положительное впечатление. Играть хоть и неудобно, но интересно. Да и графика вполне на уровне. Плавные переходы камеры, детально прорисованные юниты (их можно разглядеть вблизи), выстрелы и взрывы, достойные TA, горы и озера – все это действительно красиво. Почему же это не вызывает восторга? Прежде всего потому, что есть уже и тот же Total Annihilation, и Myth, да и тот же Robo Rumble уже успели повидать. К тому же, у AC полно недостатков, которые отпугнут многих из игроков.

В общем, настал уже такой момент, когда не все то, что 3D – шедевр. Похоже, что средненькие игры уже стали появляться и во втором эшелоне RTS. То, что камеру можно вращать, а карту масштабировать более не является залогом всенародной любви. Или это мы с жиру бесимся? Только не подумайте, что Armor Command плохая игра. Просто странно видеть в жанре трехмерных RTS не суперхит, а ОБЫКНОВЕННУЮ игрушку.

Александр Сидоровский



Третий Рим

Борьба за престол



Жанр	Real-time strategy
Издатель	ДОКА
Разработчик	Перун
Системные требования	486DX2-66, 8 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 90, 16 Mb RAM
Multiplayer	n/a
	Windows 95

Приятно, что российские разработчики постепенно начинают обращать внимание на отечественную историю. Один из таких примеров – новая игра "Третий Рим", переносящая нас во времена феодальной раздробленности Руси, в период "домонгольского" развития. О чем, кстати, достаточно подробно рассказывается. Единственное, что остается в данном контексте неясным, так это непосредственно название игры. Сразу предоставляю всем желающим уличить себя в тотальном невежестве, но все же промолчать здесь просто невозможно. Дело в том, что под "Третьим Римом" всегда было принято подразумевать Москву, которая до татаро-монгольского нашествия (во времена киевской Руси), естественно, никак не могла еще претендовать на столь величественное сопоставление. Именно отсюда и возникает вопрос о том, как же тогда название игры соотносится с ней самой. Хотя, в конце-концов, это и не столь важно.

"Третий Рим" лично мне напомнил до боли знакомых Warlords II, но уже в реальном времени. В распоряжении играющего имеется несколько городов, где можно возводить определенные (из 22 доступных за всю игру) строения, часть из которых является фортификационными сооружениями. Назначение остальных — самое разнообразное. Например, библиотека служит для обучения князей (которые со временем набираются опыта), кузница – для изготовления оружия и доспехов, амбар – для хранения запасов продовольствия, и так далее. Войска формируются из числа городского населения, командование ими можно поручить лояльным князьям. Кстати, всего в игре у разных сторон предусмотрено 13 разновидностей боевых юнитов.

Когда дело доходит до битвы (если доходит, ибо перед большинством сражений можно попытаться откупиться от нападающих или, наоборот, отнять у врагов деньги и принудить их к отступлению без боя), то она протекает в уже привычном реальном времени. Которое, что приятно, можно прервать нажатием одной кнопки – тогда победившего и потери с обеих сторон вычислит компьютер.

Изюминкой игры является возможность наказывать или награждать как находящихся в городах князей, так и городское население. Князя, например, можно упрятать в тюрьму или казнить. А из горожан, скажем, повесить каждого десятого или, наоборот, раздать простому люду бесплатную медовуху. Разумеется, от характера ваших действий зависит лояльность населения (князей) и его мораль. А высокая мораль, помимо прочих плюсов, дает возможность повысить налоги. Лишних денег ведь никогда не бывает, не правда ли?

Помимо прочего, можно отправлять торговые караваны и засылать шпионов во вражеские владения. Кстати, особенно оригинально смотрится постоянно ведущаяся летопись, рассказывающая о развитии событий в контексте предпринимаемых вами действий.

Игровой процесс разбит на миссии (цель которых может быть самой разной, начиная от защиты собственных населенных пунктов, и кончая истреблением купцов в отдельно взятом вражеском городе), причем с самого начала играющему предлагается выбрать одну из четырех кампаний. Вы можете попробовать себя в роли собирателя русских земель, предводителя, способного дать отпор ордынским полчищам. Или, наоборот, встать на сторону этих самых татаро-монгол и сжечь родную землю буквально дотла. А может быть вам ближе крестоносцы? Что ж, можно пойти и по этому пути.

Скажем сразу, что графика игры выполнена на уровне. Уточним — на уровне тех же Warlords 2. То есть выглядит она по сегодняшним меркам достаточно аскетично. Впрочем, не производят какого-то особенно сногсшибательного впечатления и анимационные вставки. Музыка же представляет собой незатейливые мидишники, которые неплохо вписываются в общую атмосферу игры.

Что же касается непосредственно ее самой, то вряд ли можно назвать "Третий Рим" достаточно разнообразным или сложным. Напротив, все предельно тривиально. Развиваем города, собираем армии, проходим миссию за миссией. Впрочем, многим игра может вполне прийтись по душе. Особенно тем, кто любит всевозможные мелкие прикольчики типа возгласов от ваших солдат вроде "Чего изволите?" или провозглашения глашатаями княжеской воли: "бабам – мед, мужикам – баб".

Саламон Тутанхамоновичъ







WARHAMMER DARK OMEN



Жанр	Real Time Tactics
Издатель	Electronic Arts
Разработчик	SSI
Системные требования	Pentium 90, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 133, 16 Mb RAM
Multiplayer	модем, нуль-модем, Интернет
	Windows 95

"В той пустыне под бледным взором луны ходят мертвецы. В безветренные ночи они бродят по песчаным дюнам. Они размахивают оружием в насмешливом вызове всему живому и изредка призрачным голосом шепчут единственное слово, которое помнят из жизни, имя древнего повелителя тьмы. Они шепчут имя Нэгаш"

Из книги мертвых "Warhammer Armies — The Undead"



После появления первой части игры Warhammer: Shadow of the Horned Rat прошло уже довольно много времени, и, возможно, у многих впечатления о ней уже успели поблекнуть, покрывшись паутиной серых будней. Что ж, пришла пора встряхнуться и вновь окунуться с головой в захватывающий мир сражений Warhammer'а. Dark Omen позволит вам вновь пройтись огнем и мечом по врагам человечества, почувствовать себя генералом непобедимой армии. Сотни солдат готовы и ждут приказа — командуйте, повелитель!

Как и первая часть, Dark Omen основан на настольной версии Warhammer: The Game of Fantasy Battles. Поэтому основные моменты игра унаследовала из правил и истории вселенной Warhammer. Действие и на этот раз переносит игроков на территорию Империи, для которой воистину наступили черные дни. Новая угроза исходит от нежелающих спокойно спать в своих могилах мертвецов. Хотя начинается все довольно-таки тихо и мирно, если такое вообще возможно в мире Warhammer. Как и раньше, вам придется играть роль старого доброго командира отряда наемников, торгующего смертью за звонкую монету. Рядом с вами, как и в первой части, сражаются верные отряды Grudgebringer Cavalry и Grudgebringer Infantry. Плюс к этим, можно сказать уже, родным для бывалых игроков войскам, придается и солидное подкрепление — Grudgebringer Crossbows и Grudgebringer Cannon.



Цель первой миссии проста — охрана денег купцов-толстосумов от бесчинствующих гоблинов. Впрочем, она не имеет прямого отношения к основной линии сценария и просто позволяет втянуться в ритм игры, освоить несколько измененный интерфейс. После успешного ее прохождения вас вызовут во дворец для приватной беседы с Императором. Он, а потом и лучший друг Моргана Бернхардта (его друг — ваш друг), Свен Карлссон из страны Border Princes, попросят помощи. Несметные полчища зеленокожих орков и гоблинов наводнили Border Princes и угрожают границам Империи. Разумеется, только вы и можете "уговорить" их покинуть столь нелюбезно захваченные территории.



После, разумеется блестящей, победы к вам придет более полное понимание проблемы. Гоблины лишь в страхе убегают от легионов живых мертвецов, сотнями и тысячами восстающих из своих могил и усыпальниц по всему миру. Для выяснения причин столь пугающих событий Grand Theogonist (верховный жрец и советник Императора) обращается к Liber Mortis, книге мертвых. Теперь вы узнаете, кто будет вашим основным врагом в игре — это сам King Dread (Nagash). Чтобы вы смогли полностью прочувствовать кем является ваш грозный соперник, кратенько введем Вас в курс дела.



Историческая справка

Nagash родился на далеком юге в государстве Araby около 5000 лет назад до времени, в котором происходит действие. Nagash'а с самого детства интересовал вопрос жизни и смерти, он подолгу наблюдал за процедурами мумификации, похорон знати и, в конце концов, поклялся жить вечно. И это ему удалось, он смог изготовить эликсир из человеческой крови, который продлял



жизнь. После того, как его соплеменникам надоело, что рядом кто-то практикует черную магию, Nagash был изгнан из родного города. Великий маг еще несколько сотен лет экспериментировал, изобретал новые заклинания и, наконец, добился таки своего — научился поднимать из небытия мертвецов и подчинять их себе. В ходе этих экспериментов он полностью каких-либо человеческих признаков — как физических, так и духовных. King Dread обладает невероятной силой, гиганты — ничто по сравнению с ним. Как магу, ему просто нет равных (в настольной и компьютерных версиях максимальный уровень мага четвертый, а Nagash — пятого уровня). Стоит упомянуть и его экипировку: Доспехи шутя защищают даже от прямых попаданий артиллерии, а огромный меч срубил немало горячих голов. В общем, вам будет противостоять создатель некромантии и его бесчисленные легионы нежити.

Но это еще не все. Перед тем как сойтись лицом к лицу с королем ужаса, вам по сценарию придется уничтожить три предмета, способных сделать его непобедимым. Первым основным заданием по сюжетной линии будет поиск и уничтожение Jewel of Morrslieb. Чтобы максимально осложнить жизнь играющих, создатели игры поместили этот предмет в карман самого герцога Манфреда Карстайна, проживающего в Sylvania. Что особенного в этом высокородном джентльмене, спросите вы? Да так, ничего, кроме того, что он является одним из наиболее старых и мудрых вампиров. Манфред, наверное, входит в пятерку самых могущественных антигероев вселенной Warhammer. Если вам удастся разделаться с герцогом и остаться в живых, Император даст новый приказ — найти и уничтожить Hand of Nagash. По игровой версии под этим названием скрывается достаточно могущественный некромант, верный слуга Dread King-а. За ним придется съездить в государство Kislev (эквивалент России в мире Warhammer). При хорошем стечении обстоятельств и мудром управлении армией, Hand of Nagash будет повержен, и перед вами встанет новая и самая сложная (не считая последнего сражения) задача. На этот раз придется отыскать Black Grail, спрятанный в лесных чащах Bretonnia. Но авторы и теперь решили максимально усложнить задачу, потому что Black Grail не какая-нибудь "чашка" вроде обычного грааля, а отряд из двенадцати умерших рыцарей из Bretonnia, этаких антипаладинов.


● Встреча старых друзей. И где здесь ближайший магазин?


● Знаете, ребятки, что в танке главное?.. ?! Вот именно!

После преодоления последнего препятствия придется приступить к ликвидации Nagash'а. Кстати, его уже два раза убивали, но проходило несколько сотен лет, и великий повелитель мертвых появлялся вновь. В последний раз его победил не кто-нибудь, а сам бого-человек Sigmar, основатель Империи.

Один в поле не воин...

Все вселяющие душераздирающий страх монстры не противостоят вам в одиночку. В Dark Omen присутствуют такие виды войск, как: skeletons, zombies, ghouls (раса пожирателей падали и трупов поверженных врагов) , undead chariots , wights (давно умершие знатные воины), mummies, wraiths (некроманты, чьи души были уничтожены во время занятий темной магией), vampires, necromancer, screaming scull catapult (катапульта собранная из костей и стреляющая горящими черепами). Чтобы не было скучно, в игре есть множество разнообразных отрядов орков и гоблинов, время от времени встречающихся на пути.

Вполне естественно, ваша армия тоже будет постепенно пополнятся уже знакомыми по первой части и совершенно новыми отрядами: archers, halberdiers, flagellants, imperial great swords, imperial mortar, steam tank (на паровом ходу, но все-таки танк), dwarf warriors, imperial bowmen, wood elf archers, wood elf blade guards (эльфийская пехота), treeman, pistoliers, Ragnar wolves (кавалерия расы Norsemen), bretonnian grail knights, ogres и многими другими. Важную роль по-прежнему



● Здесь можно просмотреть личные дела, нанять новых бойцов, купить доспехи.

будут играть маги, которых у вас будет двое: bright wizard и ice mage. В распоряжении каждого около дюжины различных заклинаний. Также ваши отряды могут быть значительно усилены десятком магических предметов, как-то: штандарты, мечи, щиты, жезлы, ритуальные книги.

Подробные сведения о юнитах можно почерпнуть из руководства, которое мы поместили в этом номере "Навигатора".

Об интерфейсе

В сравнении с первым Warhammer, существенно упрощена механика игры. Больше не приводятся характеристики отрядов. В описании кратко оговорены их сильные и слабые стороны, например: быстро передвигается, большой опыт в сражениях, не может пользоваться доспехами и т.д. Управление осуществляется шестью кнопками, указатель мышки изменяется в зависимости от того, на что указывает. Вопросы, связанные с построением в наиболее выгодный боевой порядок решаются компьютером без вашего участия. Перемены коснулись также и стрелковых юнитов. Лучники и артиллерия могут стрелять навесом и, если они расположены на возвышенности, то радиус поражения увеличивается. Имейте ввиду, что они, как и раньше, будут тупо продолжать вести огонь по противнику, который уже ввязался в ближний бой с вашими отрядами. При этом урон своей армии они наносят колоссальный, вот и приходится все время суетится и проверять, кто в кого стреляет.

Карта больше не присутствует на экране, вызываясь нажатием клавиши "пробел". При этом сражение замирает, предоставляя вам время на принятие стратегических решений. Чтобы было легко определить примерное местоположение любого отряда, иконка с его флагом перемещается по периметру экрана. Если флажок, к примеру, слева, то и отряд находится слева от видимого участка поля. Щелкнув мышкой на этой иконке, вы вызовете окно управления отрядом.

Вопросы рекрутчины

Еще больше авторы отошли от Shadow of the Horned Rat в вопросах найма, оплаты, экипировки и восполнения войск. Новые отряды присоединяются за просто так, часто во время дороги. Платить наемникам, почему-то, больше не надо, а если и убьют ненароком кого-нибудь, то хоть в чистом поле можно купить новых рекрутов. Деньги зарабатываются очень просто – прямо пропорционально количеству убитых вражеских солдат, иногда даже вываливаются из уничтоженного отряда.

Магическая вселенная

Имеется возможность прикупать более мощную броню и продавать магические предметы. В отличие от первой части, в Dark Omen магические предметы нарисованы достаточно крупно и легко заметны, могут передаваться между вашими отрядами, и выпадают из убитых. Система магии не изменилась – через строго отмеренные промежутки времени появляются магические очки, которые можно истратить на применение заклинаний. И, наконец-то заработало "dispel magic", реально прекращающее действие враждебных заклятий. А вот психология поведения юнитов остались прежними: одни отряды боятся или ненавидят некоторых врагов, другие моментально впадут в панику, будучи атакованы с тыла или флангов. Стоит заметить, что любой монстр из бестиария нежити внушает страх, поэтому противостоящие ему бойцы иногда пускаются наутек, не оказывая сопротивления.

О нелинейности

Несмотря на заявления разработчиков о нелинейности сюжета, в первом Warhammer'е сюжет был более разветвленным. Здесь же помимо основных миссий встречаются дополнительные, построенные по следующему принципу: "Привет, у нас тут проблема возникла, помоги нам, а мы тогда с тобой пойдем/денег дадим/артефакт подарим!" При этом, если вы будете увлекаться решением второстепенных задач, то к началу "штатных" сражений противник сумеет скопить более мощные силы. Или вам придется отбивать то, что ехали оборонять, но опоздали.

Это вам батенька, не настольные игры

Искусственный интеллект выглядит несколько странно: иногда поражает хитрым действием, а в другой ситуации — безграничной тупостью, попадаясь в большинство расставленных ловушек. Зато во время припадков слабоумия компьютер пытается оправдаться и берет числом, переходя в массовую фронтальную атаку. Впрочем, когда неприятель превосходит вас в живой силе раза в три, то вам уже будет не до рассуждений об искусственном разуме.

О графике и музыке

По сравнению с первой частью графическое существенно улучшилось. Игра стала полностью трехмерной, холмы, овраги, леса, озера, реки и строения выглядят вполне натурально. Сражения проходят не в маленьком окошке размером в половину экрана, а занимают его целиком. Но, честно говоря, многое можно было сделать и посимпатичнее. Спрайты несколько плосковаты, да и движок слегка притормаживает. Не буду кривить душой и огульно ругать все подряд, так как часто встречаются просто классно прорисованные моменты – снаряд попадает в отряд, и тела разлетаются в стороны, у гхол и вампиров видны красные глаза; из печных труб идет дым, а лопасти мельниц вращаются. К тому же, в пылу битвы особенно не успеваешь обращать внимание на недостатки. Звуки сделаны на совесть, вопли сражающихся ласкают слух. Особо хочется отметить разговорную часть, которая отражает строку из мануала: "Озвучено профессиональными актерами". Орки говорят с орковским акцентом, кислевиты со славянским, огры — эти вообще на ломаном жаргоне.

В заключение хотелось бы отметить, что игра получилась добротной и вполне может занять головы любителей жанра RTS/Wargame, ну а уж поклонников вселенной Warhammer'а — и подавно, на долгое и счастливое время. Возможность же игры по модему и сети (включая Интернет) делает Dark Omen еще более привлекательным, так как в таком режиме появляется возможность играть не только за Империю, но и за живых мертвецов с придаными орками/гоблинами, составляя армии по собственному вкусу.

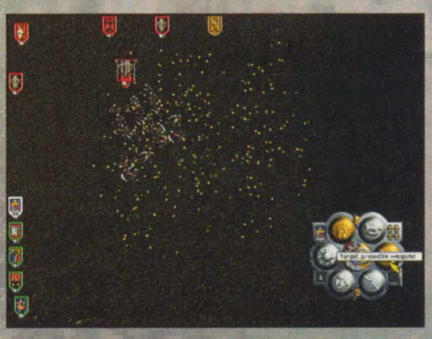
Николай Барышников
Егор Козьменко









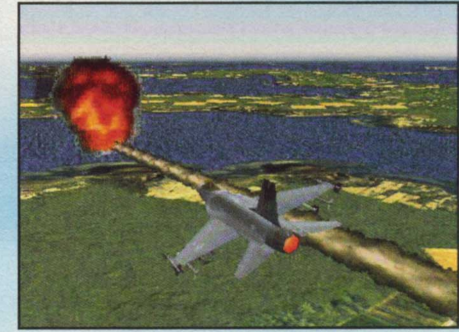






SIMULATION • SPORTS

FALCON 4.0



Жанр Авиасимулятор
Издатель Microprose
Разработчик Spectrum Holobyte Inc.
Срок выхода Середина 1998 года
Windows 95

Пожалуй, ни один другой симулятор не анонсировался издателем так охотно и подробно. В различных игровых журналах Falcon 4.0 посвящено немало репортажей, издателем опубликованы пресс-релизы, интервью с разработчиками и многочисленные скриншоты. И, тем не менее, на моей памяти ни один другой проект не вызывал такого количества слухов и сплетен. Игрушку главным образом ругают — одни говорят, что уровень сложности сима позволит играть в него только действующим пилотам ВВС, другие относят новый Falcon едва ли не к аркадам; говорят о слабой графике — при этом бытует стойкое мнение, что минимальная аппаратная конфигурация для Falcon 4.0 — это P2 с 3D-акселератором.

На самом деле

Игрушка имитирует F-16C партии 50/52 — это последняя серийная модификация истребителя. Falcon 4.0 позиционируется как симулятор с высокой степенью реалистичности полетной модели, авионики и систем вооружения. Само собой, такие заявления ко многому обязывают: F-16 — самолет старый и хорошо известный, так что людей, способных авторитетно обсуждать реалистичность F4, найдется немало. Кстати, рабочая демо-версия игрушки уже существует, поэтому разговор о Falcon 4.0 будет вестись в настоящем времени, хотя по-



явление конечной версии ожидается не раньше лета.

По мнению журналистов и экспертов, тестировавших новый Falcon на салоне в Атланте, этот сим предоставляет лучшую на сегодняшний день имитацию работы радара APG-68, системы управления оружием, HUD (системы индикации на лобовом стекле) и другого оборудования. Кокпит интерактивен — каждый тумблер, выключатель, кнопка или рычаг выполняет те же функции, что и аналогичное устройство в кабине реального F-16. С одной оговоркой: по соображениям секретности, создатели игры не могли полностью воспроизвести все возможности бортовых систем военного самолета. Чтобы не начинять виртуальный кокпит неработающими устройствами, дизайнеры Microprose просто удалили их с центральной панели (той, которая над спидометром и альтиметром) исчез ряд кнопок и тумблеров, контролирующих параметры связи и навигации. В результате панель уменьшилась, и рядом с ней не нашлось места индикатору скольжения. В остальном же виртуальный кокпит весьма точно воспроизводит общий вид и функции кабины F-16C.

Раз уж мы упомянули общий вид, поговорим о графике. Без оригинального и красивого графического движка ни один новый симулятор не имеет шансов на успех. Отлично понимая это, создатели F4 серьезно поработали над внешним видом своего детища. Сейчас принято моделировать поверхность земли, опираясь на фотографии, сделанные со спутников. Разработчики F4 пошли дальше и совместили снимки из космоса с аэрофотографиями региона — Корейского полуострова. В результате получились разнообразные и чрезвычайно реалистичные ландшафты с очень высокой степенью детализации.

Далее — атмосфера. Несомненно, туман — достижение компьютерной графики, но неужели вас никогда не раздражали горы, выскакивающие из этого тумана, как чертик из коробочки? В реальном мире при хорошей погоде видимость достигает 50 километров. Естественно, разглядеть на таком расстоянии самолет или танк невозможно, а вот крупные детали рельефа видны отлично. Для F4 был разработан специальный механизм понижения количества деталей, обеспечивающий визуализацию круп-



ных объектов на большом расстоянии. Разумеется, туман и дымка в игре тоже присутствуют — в степени, необходимой для создания реалистичного пейзажа.

Освещение проработано и для дневного, и для ночного времени. В хорошую погоду на небе появляются луна и звезды. В городах и на дорогах горят огни. Смена времени суток очень хороша — сумерки или заря окрашивают небо всеми оттенками серого или розового. Красиво.

В игре присутствует несколько сот различных 3D-объектов, для каждого из которых создан уникальный набор текстур. Ко всем объектам применено динамическое освещение. Большое внимание было уделено разработке моделей поведения для каждого объекта: вращающиеся орудийные башни, стволы и антенны, подвижные поверхности управления, выдвигающиеся шасси. Кстати, вместе с шасси из отсеков появляются посадочные фары, испускающие настоящий пучок света.

И заканчивая разговор о графике, заметим, что движок работает в режиме High Color (65.000 цветов) и оптимизирован под разрешения 640x480 и 800x600.

Самая интересная часть F4 — это кампания. Создатели сима считают, что говорить о "динамической кампании", применительно к F4, нельзя. Этот термин практичес-

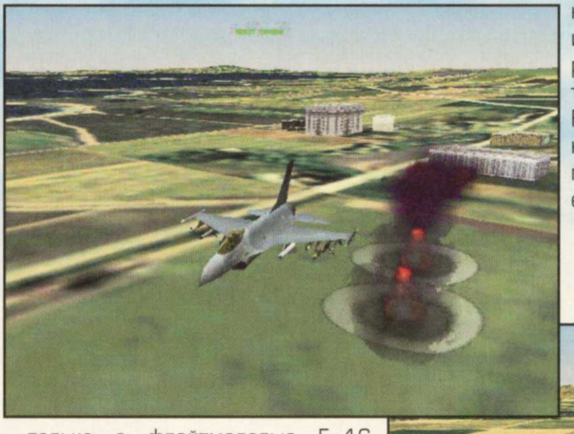
ки утратил свое значение и не может вполне выразить всю "динамичность" происходящего в игре. Они называют свое детище Virtual Universe (виртуальная вселенная). Дело в том, что кампания является сердцем нового симулятора — это, в буквальном смысле, первичный код, вокруг которого и был построен Falcon 4.0. В игре (то есть, в войне) непосредственно участвуют десятки тысяч виртуалов: пехотинцев, танкистов, летчиков и моряков. Все они выполняют приказы виртуального же начальства — командиров батальонов, полков, дивизий, армий и главнокомандующего. Причем бои идут в реальном времени (!) на всем игровом пространстве, независимо от наличия там играющего. На практике это реализовано с помощью так называемых "комплексных объектов" — соединений из нескольких единиц боевой техники (от одной до нескольких десятков), которые получают общий приказ, передвигаются и сражаются, как один объект, до тех пор, пока поблизости от них не окажется играющий наблюдатель. Тогда КО делится на составляющие его части, действующие автономно, пока они находится в поле зрения играющего. Так, например, звено истребителей курсирует в виде некоего комплексного истребителя, встречается с комплексным истребителем противника и вступает с ним в бой. Более слабый противник будет уничтожен или обращен в бегство, а потери обоих КО будут учтены. Если же в этом районе появится самолет играющего, истребители, составляющие КО, будут выделены из объекта и начнут действовать самостоятельно. Это же касается всех прочих групп объектов — танков, систем ПВО, кораблей и даже зданий (их в игре их более четырех тысяч). Скажем, аэродромные строения выделяются из комплексного аэродрома при появлении играющего, а уцелевшие возвращаются в КО.

Теперь, собственно, о динамичности кампании. Каждая кампания — неповторяющаяся Real-Time War. Миссии F4 — это не предустановленный набор заданий — все они генерируются по ходу игры и являются частью общего плана "командования". Если играющему удается уничтожить звено ударных самолетов, выполняющих подавление средств ПВО (SEAD), то бомбардировщики противника, для которых производилась эта зачистка, не смогут выполнить свою задачу; противник, вероятно, пошлет на SEAD дополнительные силы, и т.д. На каждом уровне осуществляется необходимое планирование. Все участники игры (и в первую очередь, виртуалы), выполняют приказы, полученные от командиров, а те, в свою очередь, также подчиняются командирам более высокого уровня. Если звено получает команду обеспечить прикрытие своей ПВО, командир звена анализирует ситуацию и формулирует задачи. Начальник более высокого уровня координирует действия этого звена с другими звеньями, самолетами AWACS, JSTAR и топливозаправщиками. Таким образом, в F4 наличествует искусственный интеллект трех видов — AI воздушного боя, тактический AI, управляющий схватками комплексных объектов, и стратегически AI, выполняющий роль командования всех уровней.

Virtual Universe — это автономный мир, который способен функционировать без участия человека в течение более чем двух недель. Человек, вступающий в этот мир, просто замещает собой одного из виртуалов. Благодаря этому в кампании может участвовать неограниченное число игроков. Но один пилот (или даже двадцать один пилот) не может решить исход полномасштабной войны. А игра не была бы игрой, если бы игрок не мог повлиять на ход событий. Поэтому создатели F4 предусмотрели небольшой бонус: если дела у играющего идут хорошо, то прочие войска его стороны воюют немного более успешно, и наоборот, если игрок слаб, боевой дух его коллег падает.



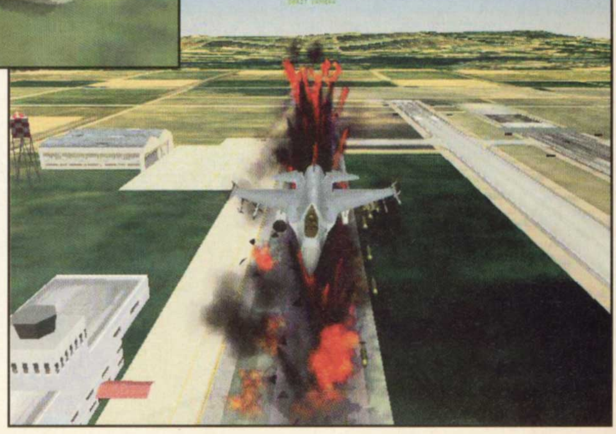
Сказать, что F4 поддерживает multiplayer, значит ничего не сказать — F4 изначально проектировался как multiplayer с неограниченным числом слотов. И то, что в роли недостающих игроков выступает AI, не меняет сути дела — создатели Falcon 4.0 практически реализовали идею универсального поля боя. Поначалу игра будет поставляться только с флайтмоделью F-16, но в перспективе планируется выпуск add-on — MiG-29, Su-27, F/A-18 и другие летательные аппараты будут доступны как для single-, так и для multiplayer. Вскоре после выхода игры предполагается запуск Internet-сервера. Правда, число игроков не ограничено лишь при кооперативном прохождении кампании, а на режим head-to-head почему-то установлен лимит в 16 участников.



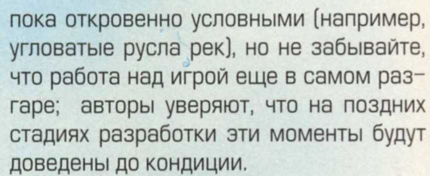
На вопрос об аппаратных требованиях ведущий инженер Spectrum HoloByte Inc. Скотт Рэндольф (Scott Randolph) грустно ответил, что вынужден огорчить владельцев... 486-х процессоров. Если вы являетесь несчастным обладателем этого реликтового агрегата, примите искренние соболезнования редакции и пожелания приятно провести время за F-19. По словам Рэндольфа, для получения качественного изображения и играбельного frame-rate потребуется Pentium-90 с хорошим 3D-акселератором или Pentium-166 с приличной 2D-картой. Даже если считать эти прикидки в высшей степени оптимистическими, можно предполагать, что машина типа Pentium-180/200 вполне осилит Falcon 4, особенно при поддержке 3D-акселератора — согласитесь, в наше время эти требования не являются чем-то экстраординарным.

Итак, подождем до лета. Слова о "новом поколении симуляторов" давно набили публике оскомину, но если MicroProse сдержит хотя бы половину своих обещаний, Falcon 4.0 окажется действительно интересным симом. А пока заметим, что на фоне поднадоевших F-22, X-35 и прочего футура, симулятор "старикашки" F-16 будет весьма уместен. И еще остается надеяться, что Falcon 4.0 составит достойную конкуренцию Su-27 Flanker 2.0 (выпуск которого, похоже, откладывается до осени) и F-15 от Jane's.

Кирилл Телятников



Apache/Havoc



Жанр Авиасимулятор
Издатель Empire Interactive
Разработчик Razorback Studios
Срок выхода Конец 1998 года
Windows 95

В прошлом году в западных игровых журналах несколько раз мелькали сообщения о проекте под названием Apache/Havoc, разрабатываемом группой Razorback Studios (бывшая Proactive Software). Однако издатель игрушки, компания Empire Interactive, от комментариев воздерживался и до нынешнего времени хранил молчание по поводу этой разработки. Достоверные сведения о проекте появились в печати и Internet совсем недавно — Empire Interactive опубликовала скромные анонсы и многообещающие скриншоты из Apache/Havoc.

Как следует из названия, Apache/Havoc — это симулятор вертолета, а точнее двух вертолетов: AH-64D Longbow Apache и Ми-28Н (по натовской терминологии, Havoc-B). А если быть еще более точным, Apache/Havoc — это два самостоятельных "сима", объединенных общим игровым пространством. Чтобы подчеркнуть это двуединство, мануал игрушки планируется выпустить в виде двух отдельных книг.

Издатель не особенно распространяется о сценарных замыслах разработчиков. Известно только, что для single player будут подготовлены четыре кампании, проходящие на различных театрах военных действий, — две сухопутные и две морские. Предположительно, один из сценариев будет разворачиваться в Азербайджане. В multiplayer воплощен нереализованный замысел NovaLogic (помните проект Comanche/Werewolf?): сетевая игра позволяет вам проходить кампании в режиме cooperative или встретиться head-to-head, используя при этом либо AH-64D, либо Ми-28Н. Более того, вскоре после Apache/Havoc разработчики намерены выпустить симулятор под названием Comanche/Hokum — название говорит само за себя. Оба проекта разрабатываются таким образом, чтобы пользователи Apache/Havoc могли рассекать игровое пространство Comanche/Hokum и наоборот. Без лишних слов понятно, что для любителей multiplayer такой симбиоз чрезвычайно интересен.

Если об общей концепции новой игрушки известно мало, то сведений о деталях проекта еще меньше. Empire Interactive объявила лишь о том, что Apache/Havoc обладает уникальной системой генерации и имитации погодных условий: дождь, снег, туман, ветер, турбулентность и т.д. Предполагается, что Apache/Havoc станет первым симулятором, отражающим все аспекты применения всепогодных вертолетов (каковыми являются AH-64D и Ми-28Н). Другой интересной особенностью игрушки являются ландшафты, которые, по заявлению разработчиков, будут покрыты лесами — не отдельными деревьями, как в JSF, а настоящими лесными массивами. Однако все это имеет отношение скорее к графике, тогда как никаких сведений об уровне сложности, качестве AI, реализме флайтмодели и систем вооружения нет.

Что же касается графики, то она несомненно хороша. Объекты прорисованы необыкновенно четко и изобилуют деталями. Поверхность покрыта очень аккуратными и реалистичными текстурами. Опять же — леса. Правда, некоторые детали ландшафта смотрятся пока откровенно условными (например, угловатые русла рек), но не забывайте, что работа над игрой еще в самом разгаре; авторы уверяют, что на поздних стадиях разработки эти моменты будут доведены до кондиции.

Естественно, в Apache/ Havoc присутствуют все 3D-навороты. Игра требует аппаратного 3D — соответственно без ускорителя Apache/Havoc просто не идет. "Сим" уже протестирован с акселераторами Permedia 2, RIVA-128, PowerVR и 3Dfx Voodoo Graphics.

И напоследок — о сроках: Empire Interactive планирует выпустить симулятор в октябре. Но, поскольку большинство игр выходит с опозданием, надо признать предположение "осень-зима 1998 года" более осторожным и верным.

Кирилл Телятников







Grand Prix Legends

Жанр Автосимулятор
Издатель Sierra
Разработчик Papirus
Срок выхода Весна 1998 года
Windows 95

Год с лишним не было новостей от разработчиков из Papirus. Выпустив вторую часть специфического Nascar'а, команда взяла передышку. За прошедший период Papirus обозначил свое существование лишь единожды, посодействовав Software Allies в создании SODA Off-road Racing, а потом вновь сгинул в неизвестность. Как выяснилось, не зря затаились партнеры Sierra. Все это время в недрах американской компании, наряду с продолжением Nascar Racing, зрел еще один весьма многообещающий проект под названием Grand Prix Legends.

Назад в прошлое

Игровой мир давно принял за аксиому правило, согласно которому каждый новый проект Papirus означает прежде всего предельно точно воссозданную модель поведения автомобиля на трассе. А таким понятием как играбельность создатели нередко гнушались, делая ставку на матерых фанатов автосимуляторов и не пытаясь при этом привлечь к игре разношерстную в своих предпочтениях публику, предлагая полуаркадные гонки. Ситуация с новой игрушкой будет примерно такой же, да только вот сами соревнования, по идее, даже весьма скурпулезно воплощенные в компьютерной реальности, не должны позволить зачахнуть играбельности. Почему? Все очень просто. На этот раз программисты взялись за очень непростую задачу – воссоздать соревнования Формулы 1 сезона 1967 года.

То было славная и романтичная эпоха автогонок, когда спосорские вложения, повлекшие за собой стремительное развитие технологий, еще не стали неотъемлемой частью соревнований. Но уже присутствовали высокие скорости, при том, что не было уделено и десятой доли того внимания, которое уделяют сегодня аспекту безопасности заездов. Отбойников не существовало, гравия вдоль виражей тоже, зато было сколь угодно много быстрых поворотов и никаких ограничений скорости на пит-лайн. Прижимная сила болидов была крайне мала и поэтому жизнь пилота подвергалась постоянной угрозе. Да и моторы имели неприятное обыкновение возгораться при малейших повреждениях. Вот почему не надо мнить себя провидцем чтобы предположить, что заезды по быстрым, непредсказуемым и разнообразным трассам на скоростных и небезопасных болидах прошлого окажутся на порядок интереснее нежели унылое наматывание кругов по овалам Nascar'а на современных прототипах.

Реализм, реализм и еще раз реализм

Как уже было замечено выше слова Papirus и реалистичность в некоторых случаях можно считать синонимами. Grand Prix Legends – как раз тот самый случай. Реализм, который пытаются воссоздать в своем новом творении разработчики должен достичь небывалых высот. Любая деталь, которую проигнорировали бы в большинстве других автосимуляторов, не пройдет незамеченной в GPL. К примеру, заехав на высокой скорости на небольшой пригорок, вы почувствуете, что болид несколько приподнимется над землей, до конца не отрываясь, и станет практически неуправляемым.

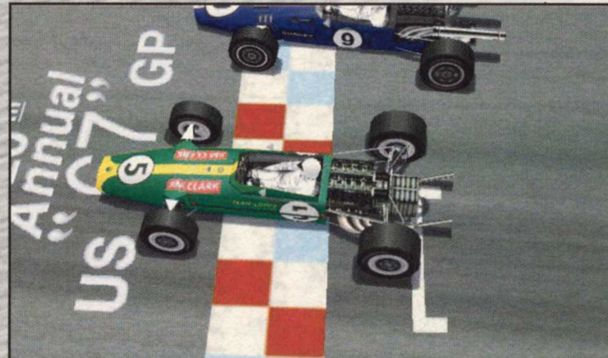
Помочь вам еще более полно погрузится в соревнования будет призван полностью трехмерный кокпит машины, который будет применен в готовящейся к выходу игре. По сравнению с ним подход, опробованный, скажем, в TOCA Championship покажется лишь имитацией трехмерности. Во время движения вы сумеете посмотреть по сторонам и переход будет осуществляться не рывком, а плавно. Камера же продемонстрирует вам все происходящее на трассе глазами пилота.

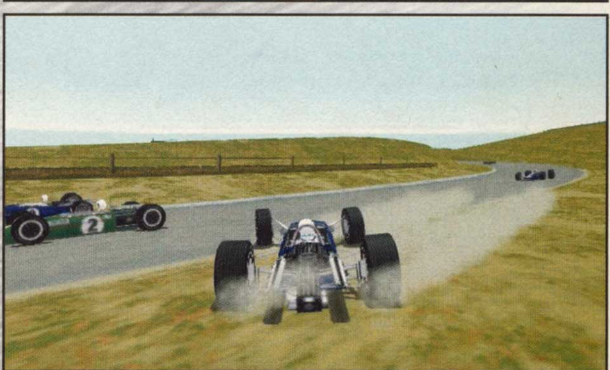
Разработчикам хочется верить на слово

О графике особо, я думаю, распространяться не стоит, достаточно просто взглянуть на предоставленные кадры из игры и порадоваться тому, что нас в скором времени ожидает. Хотя на одну деталь все же надобно обратить ваше внимание. Взгляните, как правдоподобно горит мотор (в симуляторах кольцевых автогонок такого еще не было), и насколько грамотно выполнены эффекты полупрозрачного дыма и пыли. Необходимо также заметить, что игра разрабатывается под акселераторы, что, впрочем, не помешает вам играть в Grand Prix Legends и без них.

Да, хочется верить, что обещания разработчиков не окажутся голословными бравадами и игра окажется именно такой, какой мы и попытались вам ее представить. И если все действительно окажется так здорово, то GPL вполне по силам установить новую высоту, которую впоследствии придется “брать” всем разработчикам серьезных автосимуляторов, что нам с вами только на руку.

Леонтий Тютелев





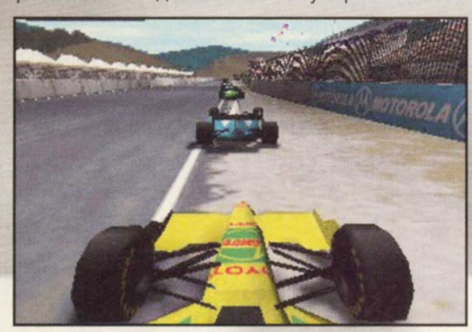




Newman/Haas Racing

Жанр Автосимулятор
Издатель Psygnosis
Разработчик Psygnosis
Срок выхода Середина 1998 года
Windows 95

Новый симулятор от Psygnosis разрабатывается одновременно для Sony PlayStation и персональных компьютеров. Игрушка будет симулировать соревнования довольно популярной за океаном серии CART, но не в чистом виде, потому как лишь часть треков будет копиями реально существующих в жизни образцов, остальные же будут плодом не слишком пылкого воображения авторов. Эти остальные — столь не любимые мной, однако весьма уважаемые американской публикой, овалы.



Несмотря на то, что некоторые автодромы — фикция, все пилоты будут "настоящими". Среди гонщиков вам встретятся такие широко известные личности как Кристиан Фиттипальди, Майкл Андретти, Джимми Вассер, Марк Бланделл. Что является несомненным плюсом — согласитесь, приятно выступать за реального пилота, нежели довольствоваться вымышленными персонажами. В разработке проекта непосредственное участие принимали профессионалы своего дела — представители чемпионской команды образца 1997 года Newman/Haas Racing. В знак благодарности авторы увековечили имя команды в названии игры. Пока нет информации о том, будут ли представлены в новой игрушке остальные конюшни чемпионата CART, или же авторы вновь прибегнут к своему воображению.

По поводу трасс можно добавить следующее: впервые за всю историю автомобильных симуляторов будет доступен для соревнований трек в Хьюстоне, а также тестовый автодром Firebird, расположенный вблизи от Финикса. Вас это сильно обрадовало? Мне, например, по барабану.

Графический engine для новой игрушки разработчики взяли из своего недавнего творения под названием Formula 1. В настоящее время движок подвергается частичной переработке и подгонке под более современные стандарты (в принципе, он и без доработки не так уж и плох). Издатели пока не определились в вопросе о поддержке Voodoo 2, а вот наличие любого из современных графических ускорителей является для запуска Newman/Haas Racing обязательным. Хотя, наверное, Voodoo 2, все же не оставят в стороне, ведь срок релиза, намеченный на конец лета, по идее, должен совпасть с повышением покупательского спроса на суперсовременный чипсет.





Ну а для полноты картины коротко перечислим основные предметы неприкрытой гордости разработчиков NH Racing:

— Аварийная камера. Во время столкновения, обзор из кабины меняется на более удобный в данной ситуации вид от третьего лица, что должно автоматически помочь вам быстрее оценить ситуацию и поскорее вернуться в гонку.



— Проработанный алгоритм повреждений.

— Планирование тактики пит-стопов до гонки, которое сэкономит драгоценные секунды во на протяжении оной. А в то время как механики будут заниматься дозаправкой и сменой резины, вы сможете полюбоваться их великолепными движениями, реализованными при помощи технологии Motion Capture.

— Комментарии популярных обозревателей из известных телекомпаний ABC и ESPN.

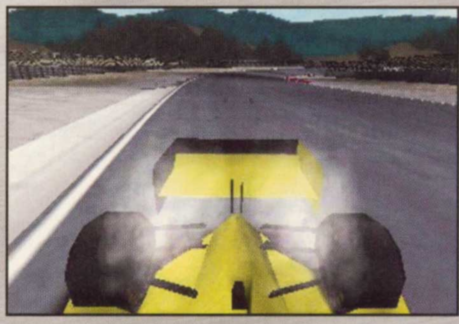
— Продвинутый и невероятно сообразительный AI компьютерных соперников. При определении тактики проведения заезда противники будут учитывать такие показатели, как износ резины и количество топлива в баках. Будут также избегать ненужных столкновений. Свежо предание, да только вот верится как-то с трудом...

— Несколько уровней сложности.

— До восьми игроков по сети (IPX).

— Множество настраиваемых параметров болида. Среди них стоит отметить три типа коробки передач: как обычно, ручная и автоматическая, и новшество — assisted (если вы зазевались — за вас переключит скорость компьютер).

В общем, если игра вас заинтересовала, то ждите до августа. Если заинтересовала очень сильно, то бегите в магазин и покупайте PlayStation, ведь в приставочном варианте NH Racing появится уже в конце марта. Лично я, пожалуй, подожду конца лета.



Леонтий Тютелев

Nascar Racing 3

Жанр Автосимулятор
Издатель Sierra
Разработчик Papyrus Design Group
Срок выхода Середина 1998 года
Windows 95

– США, штат Техас. Весна 1998

Бенджамин не в силах был сдержать волнения: руки тряслись мелкой дрожью, а на глаза навернулись слезы радости. Пальцы не слушались сигналов, подаваемых мозгом: он никак не мог попасть курсором в нужную точку монитора. Наконец, с трудом овладев собой, заросший пятидневной щетиной двадцатилетний американец встал из-за компьютера, за которым просидел с самого утра, мотаясь по И-нету, и неверной походкой побрел на кухню. Мать, завидев сына, выронила из рук коробку с кукурузными хлопьями, обедом всей семьи. "Что случилось, Бенджи?" – робко спросила она. Детинушка некоторое время сохранял угрюмую гримасу, но все же не выдержал и расплылся в счастливой туповато-добродушной американской улыбке. На глазах умиленной матери выступили слезы. "Неужели?" – промолвила она. Вместо ответа Бенджамин подошел к родительнице и молча обнял ее.

То, чего они ждали долгие месяцы наконец-то должно было произойти. Жаль, что с ними не было отца, который разделил бы миг счастья: Бенджамин-старший, в своей вечной засаленной бейсболке, ремонтировал на ферме комбайн. Однако это недоразумение не могло омрачить радости сына и матери: Sierra анонсировала скорый выход продолжения смысла их жизни – автосимулятора Nascar Racing.

Овалы, овалы, кругом одни овалы

К счастью, я не американец. Мне чужд их кайф, заключающийся в наблюдении за процессом наворачивания пилотами неисчислимого количества кругов по... кругу. Я не люблю поп-корн. Я посему считаю совмещение двух этих занятий одним из кругов ада. Впрочем, не имею ничего против просмотра красивых моментов энтих соревнований, представленных грандиозными авариями. Пожалуй, именно за аварии можно простить Nascar'у его существование.

А каково быть пилотом данных заездов? Если смотреть на то, как дурью маются одни еще как-то можно, то заниматься этим самому – увольте.

А ведь игра пользуется популярностью. Две предыдущих версии были распроданы тиражом более 2 миллионов экземпляров. Народ любит. Американский народ. Не исключено, что по душе им придется и третья часть. Скорее всего, именно придется. Обидно мне за них, честное слово, обидно!

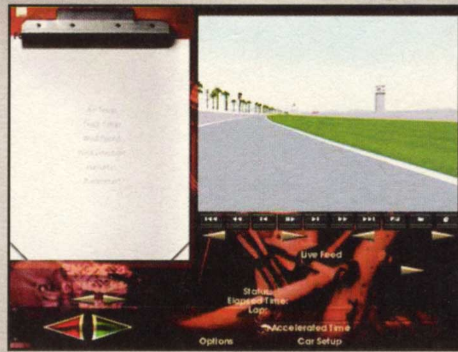
Ну да ладно, хватит, о вкусах не спорят, я посему давайте-ка по существу.

В новой версии игры изменения не коснутся трасс — чемпионат обладает завидным постоянством. Вам придется вновь и вновь наворачивать круги по этим самым овалам. Их будет ровно столько, сколько нужно для полного пресыщения.

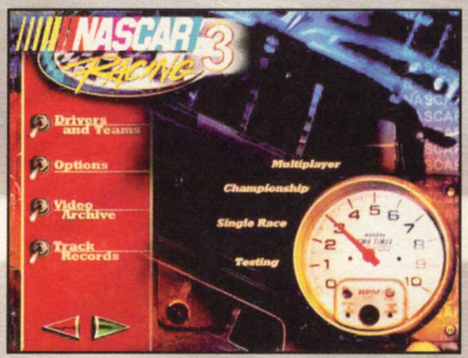
Возможно, поприбавится объектов вдоль трасс – вот и все вам нововведения (хотя и на это особо рассчитывать не приходится – посмотрите на картинки). Основные же изменения претерпят такие аспекты как...

Графика и реализм

Затронем тему последнего. Вот за что мне нравится Papyrus — так это за реалистичность. Именно благодаря этому аспекту практически все единодушно признают одним из лидеров в производстве автосимуляторов. Вполне заслуженно. Помните второй Nascar? Он вышел год с лишним назад, а до сих пор в плане реализма остался практически непревзойденным (CART Precision Racing немножко из другой оперы). В данном случае, авторы бьют свои собственные рекорды, создавая сиквел на порядок более реалистичный. Пока не сообщают всех технических подробностей, но кое-что известно. Например, что такие понятия, как амортизаторы и рессоры будут раздельны. Если помните, в предыдущей части они были объединены под общим названием Shocks. Соответственно, теперь можно будут более точно настроить подвеску. Ну а об остальном пока можно говорить только в самых общих фразах: более гибко, более реалистично, и, соответственно, более сложно.



Намечается некоторый позитивный сдвиг в графической реализации игры. Планируется встроенная поддержка не только Rendition, но и 3Dfx. Впрочем, особых чудес вроде цветного динамического освещения ждать не стоит. Графика, как и в прежние времена призвана настраивать на рабочий лад, а не отвлекать красивыми видами. Да и унылые овальные стадионы, как их не воплощай в виртуальную реальность, особой эстетической ценности не представляют. Вторым новшеством будет как и в Grand Prix Legends полностью трехмерный салон автомобиля. Это, несомненно, внесет хоть какое-то разнообразие в скучные по своей сути заезды.



– Москва. Лето 1998

Разговор в "игрушечном" отделе компьютерного салона. Покупатель продавцу:

– А это что за игра такая – Nascar 3?

– Nascar 3 – самый серьезный и реалистичный автосимулятор!

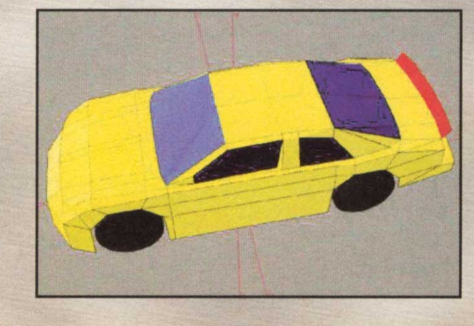
– Ну и как он? Стоит брать-то?

– Ну как, как! Во второй играли? Почти то же самое, только теперь овалы под 3Dfx!

– Какие такие овалы?..

– Понятно... Берите-ка вы лучше NFS 3!

Леонтий Тютелев





F-15













Жанр	Авиасимулятор
Издатель	Jane's Combat Simulations
Разработчик	Origin Skunkworks
Срок выхода	Март 1998 года
	Windows 95

F-15 — игра-легенда. Во времена, когда кое-кто из читателей еще и читать-то не умел, читатели постарше почтительно называли эту игру "симулятором" и обсуждали особенности ее "флайтмодели". Ей требовался аж 8086-совместимый процессор и CGA-видеокарта и, несмотря на эти умопомрачительные запросы, F-15 Strike Eagle I был несомненно культовой игрой, прославившей своего создателя — компанию Microprose. Потом был Strike Eagle II, как и всякий сиквел, менее удачный, чем оригинал. Успех вернулся к третьему изданию игры, которым руководил Энди Холлис.

Когда Холлис уволился из Microprose... Собственно, рассказывать о достижениях Холлиса в компании Origin Skunkworks можно долго — вопрос, нужно ли. Достаточно сказать, что уходя из Microprose, Холлис унес Strike Eagle с собой, что Jane's наконец-то близка к тому, чтобы закончить работу над новой версией F-15, а EA наконец-то близка к тому, чтобы издать ее.

Как и Longbow 2 (вернее, как любой другой продукт альянса Jane's-Origin), Jane's F-15 предлагает несколько режимов игры. Интерактивные тренировочные миссии адресованы тем, кто не слишком силен в управлении F-15 — таких, я полагаю, большинство. Расписывать, что преподаст Tutorial неофитам я не стану — сами знаете, зачем нужен Tutorial.

Что такое Instant Action, тоже всем понятно: тот, кому неймется, прямиком отправляется в пекло. Правда, в Jane's F-15 даже эта процедура предваряется обширным меню параметров Instant Action: тип местности, время суток, погодные условия, количество и уровень мастерства соратников, противников (отдельно воздушных и наземных) и масса других установок, Instant Action'у несвойственных. Можно вообразить, какие приготовления будут предпосланы полноценным боевым вылетам. Впрочем, это скорее хорошо, чем наоборот.

Естественно, игрушка будет поставляться с набором одиночных миссий — исторических и не совсем. Причем пресс-релизы Jane's говорят о них как о "dynamically generated single missions", то есть "динамически генерируемых одиночных миссиях". Кроме того в релиз Jane's F-15 будет включен Single-Mission Builder (редактор одиночных миссий), тот самый, которым разработчики пользовались для создания своих Single Missions. На этом фоне не совсем понятно, откуда взялось "dynamically generated"...

Ну и, конечно, кампании. Их две — опять же, историческая и футуристическая. Первая, является достоверной реконструкцией войны в Персидском Заливе и, естественно, называется Desert Storm. В этой войне F-15, как все прочие самолеты ВВС США, выполняли

главным образом ударные функции (поскольку авиация Ирака была почти полностью подавлена в самом начале конфликта). Так что пользоваться вооружением класса "воздух–поверхность" придется весьма плотно. Впрочем, 37 из 39 летательных аппаратов, потерянных Ираком в 91 году, были сбиты именно F–15 — а значит, и вам понадобятся ракеты AIM–9 Sidewinder и AIM–7 Sparrow (AMRAAM в Заливе не использовался).

Desert Storm разработчики упорно именуют динамической кампанией и гарантирует неповторяющиеся полеты. Отчасти это верно — полеты действительно не будут повторяться, благодаря хитроумному AI. Но поскольку повлиять на исход конфликта, все–таки, невозможно (кампания восстанавливает события войны абсолютно точно), Desert Storm придется признать полудинамическим действом. Тем не менее, любителям hard–core симов эта кампания принесет ни с чем не сравнимые ощущения от участия в реальной войсковой операции, когда от пилота требуются не беспрерывное геройство, а профессионализм и способность к кропотливому рутинному труду.

Иное дело, вторая кампания, именуемая Iran 2002 — она скорее ориентирована на людей, желающих немедленно совершить подвиг, и по возможности, не один. Время — 2002 год. Место — пресловутый залив. Иранские фундаменталисты из своего захолустья будут угрожать национальным интересам США — вот ведь дети неразумные. Остальное понятно. Вопросов только два: почему в 2002 году вместо играющего мускулами F–22 воевать приходится престарелому F–15? И почему всю войну в Иране целиком взвалили на плечи ВВС — ни одно наземное или морское подразделение в конфликте не участвует?

Ответ на первый вопрос: так сложилось, что несколькими днями раньше национальные интересы США были ущемлены еще и в Северной Корее. И надо же было такому случиться, что все F–22 перегнали на Корейский полуостров. А F–15 пока не успели. К счастью.

Ответ на второй вопрос: ребята, до зарезу нужна полностью динамическая кампания. А так, все в руках геймера: налево пойдет — коня потеряет, направо пойдет — голову сложит, прямо пойдет — получит серебряную звезду Конгресса США, и заодно, выиграет войну. Моделируя игровое пространство, разработчики, как водится, пользовались высокоточными фотографиями, полученными со спутника LANSAT. Пространство это занимает площадь около трех миллионов квадратных миль и простирается от Турции до Саудовской Аравии и от Ирана до Сирии. Воссоздана как география, так и топография региона (впрочем, проверить последнее, как всегда, затруднительно).

Сочетание такого обширного и достоверного игрового мира с кампанией Desert Storm — изрядный подкоп под играбельность. F–15 базируются в глубине Саудовской Аравии, тогда как Mission Objectives большей частью расположены гораздо севернее. Так что перелеты ожидаются долгие и довольно скучные. Единственное развлечение — дозаправка от летающего танкера KC–135. Кое–кому это покажется неинтересным — тех милости просим в Iran 2002. А вот ценителям высокого реализма такое решение придется по душе. К тому же, когда вы наконец достигнете территории Ирака, скуку, как рукой, снимет — иракская ПВО (в отличие от авиации) весьма агрессивна. Так что до цели придется добираться, прижимаясь к земле и, по возможности, облетая скопления зениток.

Самое время поговорить об имитации полета. В игрушке представлен F–15E Strike Eagle — последний вариант истребителя. Не совсем понятно, зачем разработчикам понадобился вариант E — в 1991 году в Саудовской Аравии базировались только F–15C. Кроме того F–15E — двухместный самолет, а полноценной имитации двухместных машин в варианте Single Player я что–то не припомню. Как правило из экипажа просто исчезает оператор вооружения, а это сильно понижает боеспособность. По предварительным данным, в Jane's F–15 эта задача решена посредством AI — в Single Player ему будут доверены функции недостающего члена экипажа: пилота или стрелка. Оба кокпита весьма похожи на кокпиты реального истребителя и интерактивны, то есть переключатели и кнопки на виртуальной панели можно нажимать с помощью мыши. Правда, как и в случае с Falcon 4, разработчики были связаны соображениями секретности, так что кое–какие детали в симуляторе отсутствуют.

Работая над флайтмоделью и авионикой, люди из Origin Skunkworks регулярно наведывались на авиабазу Wright–Patterson и практиковались на военных тренажерах, предназначенных для тренировки настоящих экипажей F–15E. Более того, Энди Холлис уверяет, что вычисления и базы данных, предназначенные для этих тренажеров, использовались при создании флайтмодели Jane's F–15. В тестировании бета–версии симулятора принимали участие действующие и отставные пилоты ВВС, некоторые из которых имеют налет на F–15 более 4000 часов. По их словам, флайтмодель весьма достоверно



имитирует поведение реального F–15, в том числе и на критических режимах, виртуальный радар APG–70 "очень похож" (very much alike) на свой прототип, а MFD и HUD просто идеальны.

Разумеется, графический движок Jane's F–15 хорош. Хорош настолько, насколько это необходимо симулятору, пытающемуся конкурировать с Falcon 4.0 и Su–27 Flanker 2. Движок великолепно передает ощущение скорости полета на малой высоте. Скалистые горы, столь же скалистые долины, пустыня и побережье Персидского Залива прекрасно детализованы и текстурированы. Небо — это просто песня: такого нет ни в одном другом симуляторе. Туман, дымка, блики, динамическое освещение, цветной свет — все это само собой разумеется (хотя, на самом деле, цветной свет используется в очень немногих симуляторах). Модели самолетов изобилуют деталями, но такого великолепия, как у Flanker 2, не предвидится. Можно осторожно предполагать, что из троицы конкурентов F–15 будет выделяться прекрасным освещением и связанными с ним эффектами (дым, взрывы, свет), Flanker 2 обойдет всех по качеству 3D–объектов (умопомрачительные модели), а наибольшей цельностью, несмотря ни на что, будет отличаться движок Falcon 4 — общее высокое качество при весьма низких аппаратных требованиях. Кстати, об аппаратных требованиях: для Jane's F–15 играбельным минимумом можно считать машину типа Pentium 180/200, желательно с 3Dfx–совместимой картой. Поддержка акселераторов на базе других чипов пока не планируется.

Естественно в Jane's F–15 наличествует multiplayer, но пока довольно куцый: "каждый за себя" через IPX или TCI/IP. Патчи для кооперативного прохождения кампаний ожидаются вскоре после появления коммерческой версии игрушки.

Итак, будем ждать финального релиза, который должен появиться достаточно скоро. У Jane's F–15 неплохие шансы стать хитом. Столь же неплохие шансы и у его конкурентов. Тройка лидеров наметилась, кто победит и победит ли кто, покажет время.

Кирилл Телятников

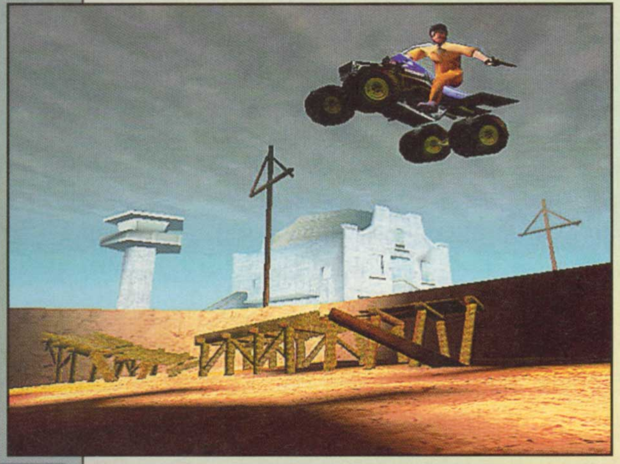
WRATH

Жанр 3D action–adventure + автосимулятор
Издатель не объявлен
Разработчик Future–Primitive
Срок выхода Третий квартал 1998 года
Windows 95

Тема приключения на колесах, тех, которые у автомобиля — не подумайте чего другого, не дает покоя разработчикам. Вероятно, это все потому, что действительно толкового проекта под подобным соусом так и не появилось. Такого, понимаешь, что бы и поездить всласть, и авто чужие покрошить, и реально почувствовать себя в шкуре игрового персонажа. Конечно, появляется все больше и больше симуляторов, где есть возможность покинуть средство передвижения и продолжить игру на своих двоих. И наоборот, заявлено несколько 3D action, в которых предусмотрена возможность порулить каким–нибудь авто. Но. Все это рассматривается лишь как одна из "козырных" возможностей игры, но не ее составная часть. А вот такого, что бы сочетал полноценный 3D action плюс симулятор, нечто типа GTA от первого лица, вот такого нет. В свете того, что столь ожидаемый Redline от Activision "слегка" задерживается, появляются сведения от других компаний, ведущих разработки в том же направлении.







Команда Future–Primitive заявляет свой WRATH именно как такую игру. И для пущей важности или броскости снабжает ее совсем не детской историей. Дело было так. есть конкретный главный герой — Кад Сэвейдж. Это вы. Кто–то таинственно убивает вашу подружку, звезду стриптиз–шоу, между прочим, и столь же таинственно исчезает. При этом негодяй обставляет все так, что единственным подозреваемым оказываетесь именно вы. Вскоре прибывает машина с лампочками и вас упекают в тюрьму. И вот, сидит бывший зеленый берет Кад в темнице сырой и вынашивает план побега. Планам суждено было сбыться и, вырвавшись из тюряги, вы оказываетесь один на один с целым миром коррумпированных судей, продажных полицейских и жуликоватых чиновников. Но всех их ждет неминуемая расплата за плохое обращение с вами и за очень плохое обращение с вашей женщиной!

Путь из федеральной тюрьмы обратно в город, где и было совершено злодеяние пролегает через пустыню, заброшенные шахты, заброшенные поселения и прочие не слишком приятные места. И причем различные участки приключения вы преодолеваете различными способами. Будут и скоростные погони на вездеходах, и гонки на спортивных автомобилях, и драки с перестрелками в казино Лас–Вегаса и, наконец, исследования нескончаемых лабиринтов горных шахт. А еще будут поездки на тракторах, мотоциклах и даже танках. Все для Када, все для победы! Ничто не остановит гнев главного героя, раскрывающего в своем приключении довольно любопытные детали. История убийства заштатной стриптизерши перерастает в нечто большее, чуть ли не антигосударственный заговор с целью военного переворота. И конечно, Кад заговор этот раскрывает и правительство США удачно выручает. За что ему честь и хвала.

Если говорить конкретнее, то WRATH есть вполне логичное смешение adventure, action и автосимулятора. На одном уровне предстоит испытать переживания, свойственные сразу всем трем жанрам. Предположим, затянувшаяся погоня на автомобилях приводит вас к какому–то заводу. Выходите их авто, начинается action. А враг, он не дремлет, а умный враг не только не дремлет, но и благополучно скрывается. Причем так, что вы остаетесь запертыми на этом заводе. Тут начинается чистой воды квест со свойственным ему поиском ключей, открыванием дверей и разгадыванием головоломок. Занятно, правда?

Не забудьте к этому прибавить довольно стильное оформление игры, в стиле Interstate'76. Нео–ретро, так сказать, свободный дух семидесятых и полный разгул фантазии. И конечно, каждое 3D хорошо своим движком. Для WRATH был создан собственная технология, опирающаяся на акселераторы. Кстати, посредством Open GL. Видимо, все больше и больше разработчиков воочию убедились в тотальной несостоятельности Direct 3D. Движок может похвастать эффектом рассеянного и отраженного света (radiosity), оригинальными методами затенения и всякими прозрачностями да туманами. В общем, есть все то, что необходимо любой современной игре, требующей в обязательном порядке 3D ускоритель.

Отрадно видеть не только размывание четкой грани между жанрами, но и вторжение новых технологий в получившийся гибрид. Ведь всем вышеперечисленным радостям могли радоваться исключительно поклонники кровавых разборок с монстрами. А WRATH, если, конечно, Future–Primitive реализуют задуманное, откроет отменную графику для более широких игроманских слоев. Это похвально.

Александр Ланда

Castrol HONDA SUPERBIKE World Champions

Жанр	Мотосимулятор
Издатель	Interactive Entertaiment
Разработчик	Intense Entertaiment Interactive
Системные требования	Pentium 100, 16 Mb RAM, 3Dfx
Multiplayer	n/a
	Windows 95

Мотосимуляторами мы в последнее время обделены не были. Конечно, по сравнению с неимоверным числом автомобильных имитаторов, количество игрушек, посвященных их младшим двухколесным братьям выглядело просто-таки смешным, но все же. Moto Racer, Manx TT Superbike, Redline Racer – все эти творения были выполнены на качественном графическом уровне и оказались весьма притягательны в плане играбельности, благодаря, прежде всего, своей аркадной направленности. Являлись упрощенными (но от этого не менее интересными произведениями), названные игры не были симуляторами. Несмотря на динамизм игрового процесса, географическую экзотичность заездов, разнообразные покрытия трасс, сумасшедшую скорость соревнований, они выглядели несколько оторванными от реальности. Хотелось чего-то, что совместило бы в себе динамику аркад с тем, чего в них практически не наблюдалось – реализмом.

Можете радостно потирать руки, это что-то совсем скоро выйдет в свет. Castrol Honda Superbike World Champions непременно станет законодателем мод среди произведений жанра. Реальные мотоциклы, реальные трассы, кропотливо воссозданная физмодель, фотореалистичная графика – все это ожидает нас в творении от Interactive Entertainment. Откуда такая уверенность в безоблачном будущем проекта? Все очень просто: заявления разработчиков подтверждает демо-версия игрушки, любезно предоставленная компанией "Дока", которая собирается в очередной раз порадовать российских игроков локализацией хорошей игры.

Солидный подход

Авторы готовящейся игрушки изначально задумали создать шедевр и, не размениваясь по мелочам, заручились поддержкой крупнейшего производителя мотоциклов – концерна Honda. Мало того, непосредственное участие в создание проекта принимали такие гоночные команды как Honda North America и Castrol Honda Racing Team. Вдобавок ко всему этому, разработчики имели доступ к технической базе данных японской компании. Не мудрено, что Castrol Honda в плане реалистичности, оставляет позади все существовавшие до этого на персональных компьютерах подобные игры. Поведение на трассе байка и управление им с точностью отражает положение дел в жизни, и вам никогда не удастся на предельной скорости одолеть крутейший вираж лишь за счет выбора правильной траектории. Да-да, придется иногда жать на тормоз, чем некоторые так не любят заниматься. Но самое интересное то, что при всей правдоподобности, игра не перегружена реализмом и не оттолкнет неопытного гонщика после первого же знакомства. Вы сможете потренироваться, включив автоматическое притормаживание и помощь компьютера при входе в повороты, а затем, по мере привыкания, постепенно отключить эти опции.

Путь к вершинам славы вам предлагается проделать на мотоцикле чемпионского образца 1997 года — Honda RC45. Именно на этом байке надо будет пройти чемпионат, который проводится на 16 трассах. Среди них присутствуют автодромы, знакомые нам по соревнованиям Формулы 1: Монако, Аделаида, Сузука, Нюрбургринг. Есть также и трасса на острове Манн, с которой мы встречались в игрушке от Sega.

Разумеется, как и во всех классических симуляторах, перед началом очередного гран-при, вы сумеете провести настройку вашего аппарата, в зависимости от тех или иных особенностей трассы.

Само собой, погодные условия будут изменчивы, а во время соревнований удары об отбойники и столкновения с соперниками будут аукаться дуреющим управлением мотоцикла, да и шины будут постепенно изнашиваться. Впрочем, не исключена возможность отключения подобных параметров в финальной версии игры.



Демо-версия: играть интересно

Что же касается игрового процесса, то по демо-версии можно составить о нем довольно полное впечатление. Нам противостоят шесть соперников (в окончательном варианте до 23), обладающих неплохим AI. Интеллект выражен, как обычно, идеальным знанием оппонентами всех трасс, а также благожелательной психикой искусственных гонщиков, отсутствием у них желания спровоцировать столкновение.

Как ни странно, но во время заезда мне не разу ни удалось перевернуться, хотя иной раз при заезде на бордюр, даже на небольшой скорости, гонщик вместе с мотоциклом, на некоторое время впадал в какое-то оцепенение и ехал практически лежа на одном из боков.

В наличие несколько камер, часть которых пригодна для использования в гонке, а другая – лишь для повтора.

Но суть не в этом. Главное – играть интересно. Свыкаться с управлением, осваивать трассы, а затем и побеждать. И это обнадеживает.

Есть, правда, и баги. Можно, например, выехать сквозь стену за пределы трассы, а затем через нее же и вернуться обратно. Некорректно воспроизводятся звуковые эффекты. Впрочем, авторы самокритично признают свои грешки в прилагаемом текстовом файле. Надеемся, в итоговой версии эти досадные недоразумения будут устранены.



Правильная фотореалистичность

В свое время всех впечатлил графической проработкой Moto Racer; Manx TT поддержал уровень; Redline Racer чуть-чуть приподнял установленную планку. А Castrol Honda поднялся еще выше.

Предельно детализированные модели мотоциклов (при повторе видно даже как блестят тормозные диски на переднем колесе). Отменный фотореализм. Яркие текстуры высокого разрешения не сливаются так как это было в Test Drive 4. Задники отлично детализированы. Вот и приходится повторять избитую фразу: "Да чего там говорить-то, взгляните-ка лучше на скрины!" А это, если вы не забыли, демо-версия, а в финальной, возможно, графика еще улучшится за счет добавления эффектов тумана, полупрозрачного дыма и т.д.

Ну, все, все, хватит, а то у меня самого уже началось слюноотделение. Ждать, еще раз ждать и наконец дождаться! Поверьте, игра того стоит.

Леонтий Тютелев



Ski Racing

Жанр Спортивный симулятор
Издатель Sierra
Разработчик Sierra
Системные требования Pentium 90, 16 Mb RAM
Системные требования Pentium 133, 16 Mb RAM, 3Dfx
Multiplayer Hot Seat
Windows 95

Чего уж греха таить, все мы изредка мечтали попробовать себя в той или иной роли, практически недоступной в обыденной реальности, будь то супер-десантник, пилот сверхсовременного истребителя, президент страны и так далее. Общеизвестно также и то, что возможность оказаться в одной из таких ролей предоставляют нам, главным образом, компьютерные игры. Признайтесь, неужели вы не задумывались иной раз о том, как хорошо бы было примерить настоящие горные лыжи и с ужасающей скоростью спуститься по крутому горному склону где-нибудь в швейцарских Альпах, а? Но, как говорится, Швейцария вон где, а мы здесь – так что баловство все это. Тут бы денег на апгрейд скопить, а ты говоришь курорт! Облом вроде как получается? Нет! Как и полагается в таких случаях на подмогу приходит компьютерная реальность в лице новой игры от Sierra – Ski Racing, которая потеснила вакуум в отсеке спортивных горнолыжных симуляторов. В Швейцарию теперь ездить не надобно, достаточно приобрести игру и пожалуйста, катайтесь сколько вашей душеньке угодно, причем не выходя из дома.

Без сторонней помощи не обошлось

Большинство программистов – народ от горнолыжного спорта далекий, я так думаю. Поэтому при создании симулятора рассматриваемых соревнований им понадобилась помощь. Поступила она со стороны всемирно известной горнолыжницы, олимпийской чемпионки Нагано – Пикабо Стрит (США). Поможет она и вам. Победные лавры не уйдут от вас, если вы вдумчиво усвоите те полезные советы, которыми Стрит будет вас пичкать на тренировках.

Помимо тренировочного режима, как повелось, существует однодневное соревнование и сезон. Игрушка симулирует все виды заездов, проводимых в современном горнолыжном спорте: скоростной спуск, гигантский слалом, слалом и супер-гигант. Возможен также и комплексный заезд, на протяжении которого вы примите участие во всех выше указанных соревнованиях.

На выбор игрока — шесть популярных горнолыжных курортов, которые были кропотливо воссозданы в Ski Racing. Это два курорта, расположенных в штате Колорадо — Aspen (должен быть вам знаком по кинокомедии "Тупой и еще тупее") и Vial, Mt. Bachelor (Орегон), Garmisch (Германия), Whistler (British Columbia), Val d'Isere (Франция).

Оказывается, погода на курортах весьма непостоянна, по крайней мере в компьютерной реальности дело обстоит именно так. Колеблется температура, меняется облачность, дует переменной силы ветер. Не удивительно, что и покрытие трасс, то бишь снег, имеет целых пять состояний: к примеру, наст бывает рыхлым, а иногда — твердым как лед.

Игра позволит вам определится с полом лыжника, за которого вы решили выступать, его национальностью, спонсором, цветом шлема и костюмом. Разнообразная экипировка, которую можно обнаружить в игре, представлена продукцией наиболее известных мировых производителей.

Тяжкие тренировочные будни

Если вам, по старой автосимуляторской привычке показалось, что равное шести количество спусков — сущий мизер, то вы глубочайшим образом заблуждаетесь. Для каждого вида заездов трасса с помощью флажков размечается заново. Так, если при скоростном спуске ворота (воображаемая линия между двумя флажками, которую нужно пересечь) стоят практически параллельно, то во время гигантского слалома их положение может оказаться перпендикулярным. Путем простого подсчета определяем количество вариантов трассы — 24. Но это еще цветочки.

Настоящий кошмар кроется в сложности прохождения участков. Законы физики в подавляющем большинстве случаев учитываются (мелочи вроде непринужденного подьема вверх со скоростью 15 миль в час авторам простим), то есть такое понятие как инерция проявляется в полной мере, а тормозной системы, как известно, в горнолыжном спорте пока еще не придумали. Да и трассы в некоторых местах настолько выгнуты, что соскользнуть к оградительной сетке и красиво распластаться не составит

SPEED: 59.6 MPH 00:12:41

SPEED: 21.5 MPH 00:15:53

SPEED: 15.7 MPH 00:03:28
playback frame 774(2505)

вам никакого труда. Поначалу, конечно же, может показаться, что все гладко и беспроблемно (на разгоночной прямой, например). "Вот я сейчас..." Прошу, не спешите с выводами. Проверено: если вам удастся финишировать с десятого раза, то вы прирожденный горнолыжник или же когда-то этим видом спорта занимались (проезд мимо ворот всегда влечет дисквалификацию). У остальных это получится на N-ное количество попыток позже. Для того, чтобы достаточно полно изучить трассу для самого легкого состязания (скоростного спуска) вам придется раз эдак ...дцать (по крайней мере мне потребовалось) пронестись по склону. А когда вы, набравшись смелости, отправитесь в сезон и удачно одолеете трассу, не спешите радоваться, а посмотрите лучше в итоговую таблицу и узнайте, что лидер опередил вас примерно на двадцать секунд. Вот так-то. И это на самом простом уровне сложности.

Я сказал "удачно одолеете трассу" и не оговорился, ведь проехать мимо ворот зачастую бывает проще, чем вписаться в них, поэтому вариант дисквалификации очень и очень реален. Для помощи внедрен радар в нижнем углу экрана, демонстрирующий вашу позицию и расположение ворот на трассе. Радар схематичен, но является неплохой альтернативой оставшейся части монитора. Я клоню к тому, что можно неплохо спускаться вниз, вперившись взором исключительно в этот маленький кусочек дисплея. И это несколько странно...

Однако стоит отдать должное разработчикам: во время спусков, идущих в зачет чемпионата, нервное напряжение игрока достигает своего пика (ох уж эта боязнь сделать неверное движение).

Ку и кю

Настало время оценить визуально-звуковое оформление игрушки. Начнем с первого аспекта. Изначальная задача – воссоздание горнолыжной трассы не представляется очень сложной. Чего там воспроизводить-то: снег, небо, деревья по краям. Так дело, в общем, и обстоит. Корявые модели вагончиков канатной дороги, спрайтовые деревья, плоские, невзрачные люди за оградой, недоделанный эффект снега из под лыж — без недостатков не обошлось. К основным же козырям игры стоит отнести трехмерную поверхность трасс, которая впечатляет качеством проработки. Ну а в целом, графика выполнена скромно, но со вкусом.. Обидно вот только, что версия под 3Dfx отличается от обыкновенной лишь размытыми текстурами и повышенным быстродействием.

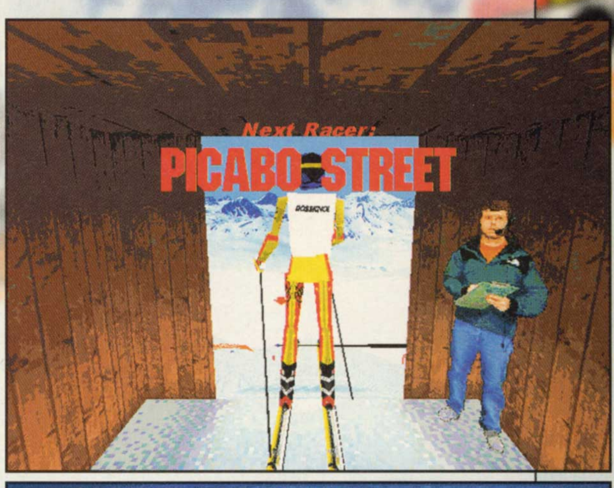
Во время спуска можно наблюдать за происходящим с семи различных точек обзора. Со звуком дела обстоят хуже. Эффекты, выраженные стонами и учащенным дыханием лыжницы(ка), весьма незатейливы и быстро надоедают. Снег скрипит противно, ветер дует тоскливо (но это, пожалуй, уже вопрос личных предпочтений). А вот музыка — ничего, может понравиться.

Тренажер?

Ski Racing — безусловно нестандартная вещь. Игра выполнена качественно и способна заинтересовать человека, уже опробовавшего горные лыжи, либо только мечтающего об этом. Поиграв в нее, вы сможете ощутить всю притягательность этого вида спорта (внедрена поддержка игровых приспособлений, поддерживающих технологию Force Feedback).

Действительно, заинтересовать игра способна, а вот удержать на продолжительное время сможет лишь немногих. И виной этому — пресловутая переусложненность игрового процесса. Все действие сводится к постоянным тренировкам и самосовершенствованию. Соревновательный эффект практически отсутствует, потому как обгонять никого не надо, а уж теоретически компьютерные лидеры сильны (хотя пара-тройка из них все же оказывается в числе дисквалифицированных при общем количестве участников порядка 70). А ведь для того, чтобы получить одно очко необходимо стать сороковым, тем самым сороковым, который опережает поначалу вас секунд эдак на десять. А уж как далеко до вершины, до заветных ста очков, которые даются за победу. В общем, только упорные тренировки, тренировки и еще раз тренировки помогут вам в достижении заветной цели, если вы, конечно, себе ее поставили. Тренажер! (И пожалуйста, не понимайте это как минус игры, просто Ski Racing – произведение "не для всех").

Возможно, в какой-то степени исправит ситуацию патч для Multiplayer, который объявится на сайте Sierra (www.sierra.com/titles/ski) в скором времени. Станет доступна игра посредством Интернета, модема и LAN.







А пока — лишь Hot Seat: "прокатился сам, уступи товарищу".

Леонтий Тютелев

Игровой интерес	●●●●●●○○○○
Графика	●●●●●●○○○○
3Dfx	★★★★★★★☆☆☆
Звук и музыка	●●●●●●○○○○
Реализм/управление	●●●●●●●●●○
Рейтинг	6.9

Время освоения: от 1 до 2 часов
Сложность: высокая
Знание английского: не требуется

Дальнобойщики
Путь к Победе

Жанр	Автосимулятор
Издатель	1С
Разработчик	SoftLab-Nsk
Системные требования	Pentium 100, 16 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 166MMX+, 32 Mb RAM
Multiplayer	DirectPlay, TCP/IP
	Windows 95

"Эх, доро-о-ги – пыль да ту-у-ман..."
Из известной песни

Отечественные разработчики не балуют игроков автосимуляторами – все квесты да стратегии... Хотя нет, был тут один. Что-то про дорогу и войны. Остался не понят и прошел невостребованным. Зачем, спрашивается, была нужна нам утопическая лига мировых убийц на странных коробкообразных автомобилях цвета хаки? Можно же было, к примеру, смастерить некое подобие NFS, с ярко выраженной российской (я бы даже сказал пост-советской) тематикой. Представьте! Вы за рулем Ваз 21-0... и ваши противники – на "Волгах", "Москвичах" или "Нивах" (автомобили с логотипом ЗАЗ принимаются только с форсированным движком) – вместе устраиваете автопробег по улицам крупнейших городов России. Кольцевые трассы есть, но их меньше, чем прямых. Настройки – в урну, а физмодель пореалистичней. Народ бы это понял и принял. Но увы, наверное, не суждено...

...Было до недавнего времени. Теперь у нас есть небольшой повод воспрянуть духом. Сесть за руль российского автомобиля вы таки сумеете, благо вышла в свет новая игра от программистов из новосибирской студии "SoftLab" – "Дальнобойщики" (Hard Truck: Road to Victory). Пусть вас не расстраивает то, что управлять придется не маневренными и быстрыми легковушками, а тяжелыми и низкоскоростными грузовиками, пускай нет поддержки 3Dfx, и относительно высоки системные требования. Все это не должно вас огорчать, по той причине, что качественные российские автосимуляторы выходят не так уж и часто, а если быть точным до конца – в первый раз.



■ Пустынность дорог, даже при проезде через населенные пункты, навевает некоторую тоску

■ Творческий полет шоферской мысли компьютерных противников зачастую оказывается сильно стеснен рамками асфальтированной части трассы.

Белая ворона

"Дальнобойщики" – оригинальный и самобытный проект. Такой игры, по большому счету, в мировой игровой индустрии еще не наблюдалось. Во-первых, грузовики. А ну-ка, припомните название хотя бы одной более или менее приличной игрушки, основанной на данной концепции. То-то. Конечно, эпизодически грузовик проскальзывал то там, то здесь, будь то NFS 2 (естественно, секретный) или же Interstate 76, однако сделать автосимулятор целиком и полностью посвященный грузовым автомобилям не решался никто. Что ж, свято место, как говорится, пусто не бывает... Во-вторых, "Дальнобойщики" являют собой неплохой вариант сочетания менеджмента (в самой упрощенной его форме) с кольцевыми заездами, возможностью проверить ходовые качества грузовика на полигоне (в более чем боевых условиях), а также имитации доставки товаров на место назначения, наперегонки с конкурентами. В третьих, склад, где хранятся предназначенные для транспортировки товары, магазин для покупки новых автомобилей и место, где можно (и нужно) приобрести ряд запчастей – все это расположено под крышей одного большого здания, для удобства названного "базой". Отныне, для того, чтобы поставить новые тормоза или загрузить на борт партию товара вам не нужно будет скакать по менюшкам, а придется колесить по базе, заезжая в нужный зал. Еще одной оригинальной чертой, несколько сомнительного свойства является намеренный отказ производителей от использования ускорителей. А жаль...

Все дороги ведут на базу

Именно на базе все и начинается. Запустив игру, вы обнаруживаете себя в кабине "ЗИЛа" в сероватом здании. Повествовательные приемы, используемые в русских народных сказках как нельзя лучше подходят для описания необходимых здесь действий. Итак...

Налево пойдешь (ну, поедешь, не суть важно) – товар найдешь. Зал, расположенный в левой части здания является складом. Здесь вы обнаружите несколько наименований груза, который по выбору можно прикупить для дальнейшей транспортировки (даже если вы не загляните в магазин, на выезде вам насильно всучат товар, не спросив вашего "не хочу"). При этом учтите, что объем кузова и грузоподъемность грузовика не бесконечны. Поэтому каждый тип товара, будь то водка или компьютерные игры, характеризуется не только ценой, но и объемом, массой и даже хрупкостью. Учитывайте эти параметры при выборе. Если вы шофер неопытный, денег мало и водить не научились, то выбирайте вату и езжайте в Приморск. А вот для поднаторевших дальнобойщиков подойдут комбинации вроде – "электрические лампочки – Горный – 6 противников". К определению перечня грузов авторы отнеслись с известной долей юмора. Заказчиком ви-

тамина Z, вероятно, являются роботы из одноименной игры.

Направо пойдешь – автоцентр найдешь. Заехав в правый отсек базы, вы обнаружите своеобразный автоцентр, в одном из залов которого стоят и дожидаются своего часа новехонькие грузовики, а в другой – не менее новые к ним примочки.

Поговорим о первых. Логично было бы предположить, что в игре будут присутствовать лишь отечественные автомобили (а где деньги на лицензию-то возьмешь?). Первые впечатления это подтверждают. В кабине, на панели – надпись "ЗИЛ", а в первом отсеке магазина красуется "КАМАЗ". Но едем дальше и приятно удивляемся: Kenworth, Volvo, Scania, Iveco, Mack, Freightliner, Renault! Шедевры грузового автомобилестроения красуются в российской игре. Что любопытно – при различной цене на автомобили и индивидуальном внешнем дизайне каждого, внутри мы видим одну и туже панель управления, правда, с логотипами соответствующих фирм.

Теперь о запчастях. Естественно, что ваш стартовый капитал не позволит закупить все сразу, однако настоятельно порекомендуем вам как можно раньше приобрести навигационную систему, существенно упрощающую соревновательную часть игры. Помимо навигационной системы, в магазине вы найдете супер-шины, регулируемое сиденье (вот этого уж точно нигде не было и вряд ли будет), антипробуксовочную систему, пневмоподвеску, форсированный двигатель и т.д. Заметим, что при покупке нового грузовика, все оснащение приходится устанавливать заново.

Прямо пойдешь – трассы найдешь

В "Дальнобойщиках" тип трассы определяет тип соревнования. Первый трек – "Кольцо". Три круга и призовые победителю. Трасса заезда начинается и заканчивается на стадионе (существует несколько вариантов ее прохождения в зависимости от выбранного прохождения развилок). Служит наиболее простым средством пополнения бюджета.

Далее – "Полигон". Испытайте ваш грузовик и попрактикуйтесь. Казалось бы за это надо платить. Забудьте! За каждый сеанс на полигоне вы получаете вознаграждение. Это – второй вариант относительно "непыльного" заработка.

Оставшиеся три трассы, в отличие от двух первых, не кольцевые и являются местом выявления лучшего среди "дальнобойщиков". Первая трасса – "Приморск" является третьим и последним относительно легким способом обеспечения безбедной старости. Пустые и широкие улицы города способствуют неминуемой победе. А вот две других – "Прелесье" и "Горный", попросту говоря, коварны и сложны. "Перелесье" обладает такими сюрпризами как недостроенные мосты, рытвины посреди дороги и болота. Главной "фишкой" данной трассы является финишная кривая, пролегающая по насыпи посреди озера. Тут шанс оказаться в воде весьма высок. "Горный" же "славится" пропастями, каменными завалами на горных виражах и очень узкими тоннелями. Однако все это подлости не и идут ни в какое сравнение с теми пакостями, которые могут выдать...



На полигоне вы тренируетесь в одиночестве, однако большое количество разнообразных препятствий не гарантирует вам легкой жизни



Главное – аккуратно объехать этого бедолагу. Кстати, это не Сан-Франциско, а всего лишь Приморск :-)

Компьютерные оппоненты

Они наглые и нехорошие, а поэтому не станем выделять им драгоценное журнальное место, а приведем парочку примеров их кощунственного поведения. Со старта и до финиша, при достаточной с вами близостью – сильные удары в кузов (а у меня там лампочки с хрупкостью 80%, понимаешь). Невероятное количество ошибок пилотирования даже на низкой скорости (кстати средняя скорость передвижения в "Дальнобойщиках" порядка 60-70 км/ч): эти дегенераты умудряются раскачивать (это можете и вы) свои машины и ужасно переворачиваться буквально на ровном месте, разумеется, задевая вас. Лихие и безмерно глупые конкуренты, лучше вас знающие при этом, как объехать, к примеру, болото – вот такое будет вам резюме.

Мы поедем, мы... не помчимся

Настало время поговорить непосредственно об игровом процессе "Дальнобойщиков". Hard Truck – серьезный симулятор, а следовательно достаточно полно имитирует все аспекты соревнований на грузовиках, некоторые из которых, при всей своей проработанности, увы, лишь губят играбельность произведения. К счастью, таких положительно-отрицательных черт немного. Первая и основная из них – крайне низкий динамизм происходящего, продиктованный невысокой скоростью машин и тяжеловатым (не в смысле трудным, а каким-то замедленным) управлением. Постоянно возникает ощущение, что чего-то не хватает. Позже понимаешь, что не хватает скорости. К ряду мелких недочетов можно также отнести и несколько утрированную реализацию поведения машины при спуске с пригорков (неверное движение руля и вы кувыркаетесь) и полное отсутствие на дорогах "мирного" транспорта и ГАИ.

Однако, если закрыть глаза на невысокий динамизм, игра по-настоящему держит в напряжении от старта и до "базы". Приличное количество развилок не даст вам почувствовать себя безнадежно оторвавшимся лидером или же аутсайдером, а большое количество "сюрпризов" (см. повыше) внесет недюжинный элемент разнообразия в серые будни водителя-дальнобойщика. Не стоит также забывать и о том, что шины стираются, а от столкновений существенно ухудшается управляемость автомобилей. Для того чтобы вам не приходилось начинать игру сызнова ввиду полной деградации вашего транспорта, авторами применен вариант ремонта на ходу, почти как в Carmageddon. Нажимаем кнопочку, лишаемся части наличности и попутно ремонтируемся.

Смотрится и звучит

Игра, как и большинство других, начинается со вступительного ролика, де-



■ А вот здесь я с ним согласен – будем срезать!



■ Один из "сюрпризов" трассы и его последствия

монстрирующего видео, качество оцифровки которого даст фору не одному маститому западному производителю. Такая же ситуация и с игровой графикой. Пусть преобладающим цветовым оттенком является серый и от пикселизации никто не спасет (Voodoo, где ты?), зато в остальном – все на солидном уровне. Трава – не зеленая плоскость разных оттенков, а трава. Фары в ночь, на мосту города Приморска – на пятерку (есть мнение, что это лучшая реализация ночного освещения). Вода в море плещется. На текстуры грузовиков любо-дорого смотреть. А скалы, скалы-то какие! Думаю, удивитесь еще больше, если узнаете, что количество цветов измеряется не миллионами, а сотнями (256).

Звучит тоже неплохо. Двигатели, визг покрышек, характерные щелчки при переключении коробки передач – этим никого не удивить. А вот звук катающихся в кузове коробок, что называется, глубже погружает вас в шкуру дальнобойщика. На достойном уровне исполнено и музыкальное сопровождение.

В общем, логика пословицы оказалась права. Первый блин российской игровой индустрии в области автосимуляторов (это который военно-дорожный) вышел комом и не пришелся по вкусу никому, а вот второй оказался красивым и аппетитным, хоть немного (самую малость) и подгорел. Игра получилась необычная и по-своему интересная. Любителям симуляторов можно рекомендовать ее хотя бы за грузовую тематику и правдивую физмодель, а всем остальным за то, что российская и качественная.

Леонтий Тютелев



RPG
·
ADVENTURE

ИНТЕРВЬЮ

Baldur's Gate

В седьмом номере "Навигатора" мы уже рассказывали вам о Baldur's Gate, первой части фэнтезийной трилогии, разрабатываемой Bioware. К сожалению, релиз игры откладывается на несколько месяцев, и не факт, что процесс доработки и тестирования не затянется на полгодика. В лучшем случае, выход BG произойдет лишь в середине лета. Но ждать его стоит.

Игроки, разминающиеся в отсутствие серьезных образцов RPG'шного жанра коктейлями типа Diablo — готовьтесь. Издалека BG выглядит многообещающим проектом, вобравшим в себя наработки лучших ролевых образцов 80-х годов.

Тем более в свете последней обнародованной новости — Рей Музика, один из отцов-основателей Bioware, заявил, что BG выйдет и на русском языке.

Учитывая возрастающий интерес к Baldur's Gate, мы предлагаем вашему вниманию интервью, взятое представителем сайта Gaming Nexus у продюсера игры Криса Паркера (Interplay) и вышеупомянутого Рея Музики (печатается с незначительными сокращениями).

Крис, спасибо за то, что нашли время поговорить с нами. Многие наши читатели ждут Baldur's Gate и им будет интересно узнать от вас информацию об этой игре. А теперь, не могли бы вы в общих чертах описать ее, чтобы ввести всех нас в курс дела?

Крис: Ok, постараюсь быть кратким... Начну с того, что Baldur's Gate является RPG, события которой происходят в одном из наиболее популярных миров среды AD&D — Забытых Королевствах (Forgotten Realms). Для достоверного отображения места действия игры — Побережья Меча (Sword Coast) мы изучили практически весь имеющийся справочный материал, создававшийся компанией TSR в течении многих лет.

Первоначально разработчики из Bioware Corp. предложили нам проект с оригинальной игровой концепцией. Когда мы поняли, что они способны сделать хорошую игру, то выдвинули встречное предложение — использовать лицензию компании TSR для создания игры по системе AD&D. Реальная работа над BG началась около двух лет назад.

При создании игры был учтены моменты, обеспечившие, в свое время, успех классических игр "старой школы" (Bards Tale, Wasteland, подборки "Gold Box" компании SSI, сериала Ultima и т.д.) Такой подход, в сочетании с применением современных технологий, позволяет надеяться, что Baldur's Gate станет достойной преемницей перечисленных прототипов, только более масштабной, проработанной и красивой.

Развитие сюжетной линии происходит в течение семи глав. В самом начале игры вы создаете персонаж, выбираете ему расу и профессию. По ходу развития событий, к вашему герою присоединятся другие искатели приключений. Максимальное число ваших спутников равно пяти. Все персонажи в команде будут наделены самобытным характером (как в Jagged Alliance); они будут активно общаться друг с другом и главным героем, причем если кого-нибудь что-либо не устроит, то не исключена и возможность "выяснения отношений". Персонажи могут отколоться от отряда, если им стало все "по барабану", могут хвалить/осуждать ваши действия, драться насмерть или уносить ноги с поля боя, если их мораль пала ниже некуда.

Для наблюдения за происходящем, в игре используется изометрический вид, который напоминает тот, что применялся в Fallout'е. Но только напоминает. Дело в том, что все экраны в Baldur's Gate заранее отрендерены, что позволило сделать их уникальными — каждый дом , каждое дерево будут особенными. Это удобно — вы всегда сможете отличить один район города от другого.

Игровой мир BG огромен. Судите сами — при разрешении 640x480 активная часть экрана, на котором будет происходить действие игры занимает 512x384. При этом существует порядка игровых 50 областей, каждая из которых эквивалентна карте, состоящей из 8x8 экранов. Прибавьте к этому доступные для посещения персонажами здания, подземелья и многоэтажные замки, и вы получите громадную цифру в десять тысяч экранов. Все они отрендерены, все сделаны в 16-ти или 24-х битном цвете. Создание такого мира — исключительно трудоемкая работа для разработчиков, но в результате он получился просто великолепным. Руководитель компании Bioware Рей Музика (Ray Muzyka) любит повторять, что "наша задача заключается в том, чтобы игрок почувствовал, будто он смотрит с высоты птичьего полета на настоящий, живущий полнокровной жизнью мир" — и вы на самом деле испытаете такие ощущения!

Ничего себе! Если все это было "коротким" рассказом об игре, то мне бы не хотелось услышать долгий. Расскажите, какое участие вы принимали в создании Baldur's Gate.

Крис: Я не упомянул о самом начале работы над игрой. Просто в то время ею занимался другой продюсер Interplay. Я подключился к проекту в феврале 97-го, на восьмом месяце разработки, когда команда определилась практически со всеми персонажами, а сюжет обрел достаточно четкие очертания. Естественно, я сразу замучил всех бесчисленными вопросами, подвергая сомнению все и вся.

Рей: Да, Крис — настоящая "кость в горле" (ухмылка) — он считает, что достал нас тем, что совал повсюду свой нос. Но, в конечном счете, игра от этого только выиграла.

Рей, не могли бы вы рассказать нам о самой Bioware, об истории создания этой фирмы?

Рей: Компания Bioware была образована в 95-м году тремя врачами — мною, Грегом Зесчуком (Greg Zeschuk) и Огом Ипом (Aug Yip). Все мы были по жизни заядлыми игроками, а программировать научились самостоятельно еще в подростковом возрасте. Мы делали программы, связанные с индустрией развлечений — видеоигры, 3D анимации для телевидения и кино, разнообразную мультимедийную продукцию — комиксы, edutainment и пр. В конце 1994 года мы познакомились с программистами, которые в то время занимались созданием демонстрационной версии для движка, на котором позже была сделана Shattered Steel. Мы предложили им работать с нами, позже эта группа была увеличена — мы хотели закончить игру к октябрю 96-го года. Поиски издателя привели к сотрудничеству с Interplay. И мы не ошиблись — эта компания всегда поступала с нами исключительно корректно.

Для работы над Baldur's Gate в январе 96-го была набрана полностью новая команда. Вскоре после появления ранней демо-версии Baldur's Gate Bioware заключила с Interplay договор о выпуске нескольких игр — помимо BG мы в настоящее время работаем над 3D Action и еще одним онлайновым проектом. Пока я не могу сообщить о них каких-либо подробностей.

Мне кажется, что вы не настроены давать слишком много информации об игре, но все же, что вы можете рассказать нам о сюжете Baldur's Gate ?

Крис: Официальная информация выложена на нашу страничку в Интернет, однако я готов немного приоткрыть подоплеку происходящих событий. Герой игры — сирота, живущий в городе Candlekeep. Вместе с отчимом, Горионом, он оказывается за пределами этого относительно безопасного мира...и теряется.

Так вот, оказавшись в одиночестве, ваш подопечный находит новых друзей. Они-то ему и откроют глаза на творящиеся в стране тревожные события. Нехватка железа, угроза новой война, бандиты, убивающие путни-

The Gaming Nexus

Отличительная черта сайта Gaming Nexus (www.gamingnexus.com) — высокая оперативность, прекрасная коллекция интервью, впечатляющая подборка preview и review. Разрешение на использование материалов любезно предоставлено Уильямом Эбнером (William Abner).

Шар Тил



Банда разбойников практически уничтожила эльфийское поселение. В живых осталась одна маленькая девочка. Главарь, молодый эльфийский офицер, сохранил ребенку жизнь и взял его на воспитание. Тил выросла воительницей. В последующем, за убийство обидчика ее приговорили к смертной казни. Но девушке удалось спастись. Она стала охотником за сокровищами. Шар Тил ценный союзник, так как не боится смерти и никакая опасность не заставит ее отступить.

Характер: не известен
Класс: воин
Раса: полуэльф

Эслик



Принадлежит к клану гномов, которые веками жили в шахте, расположенной в центре Клоуквуда. Около ста лет назад подземная река затопила шахту. Многие гномы погибли, а уцелевший Эслик был вынужден покинуть свой дом. Эслик — хороший воин, обладает сильной верой и знает кузнечное дело.

Характер: не известен
Класс: жрец–воин
Раса: гном

Сафана



Всегда использовала женское обаяние, заставляя мужчин исполнять ее капризы.

Выросла в богатой семье и решила сбежать из дома, чтобы избавиться от опеки отца. Вскоре попала на пиратский корабль, с которого унесла ноги при первой же возможности. Сафана — великолепный вор. Пытается управлять действиями других людей. Именно поэтому ей очень сложно найти настоя-

ков ... По мере того, как вы с друзьями узнаете все больше информации о проблемах региона, становится понятно, что за всеми этими напастями стоит нечто более глобальное. Главная задача игрока — выяснить все окончательно и прекратить безобразия. Группе под вашим началом предстоит провести настоящее расследование. Помахать оружием, естественно, тоже готовьтесь. В общем, вас ждет все то, что делает ролевые игры столь привлекательными. Кстати, по ходу дела вы сможете узнать кое–что новое и о себе самом.

В последние время многие игры рассматривались с позиции "насколько они соответствуют жанру RPG". При этом Fallout был признан чистым ролевиком, а Diablo — этакой ползалкой по подземелью. Скажите, насколько сильна ролевое начало в Baldur's Gate?

Крис: Я считаю, что BG является настоящей ролевой игрой. Именно сюжет занимает важное место в мире Baldur's Gate, являясь основой всего и вся. Да, в игре будет большое количество сражений. Но ваша основная цель – не получение очков опыта для набора очередного уровня. Нет, не бои, а именно охота за крупицами информации будет наиболее сложна, но в то же время жизненно необходима. Впрочем, кто знает, насколько важной могут оказаться сведения, добытые при обшаривании карманов очередного поверженного босса.

Одной из причин создания такого огромного мира было желание наполнить игру дополнительными квестами и территориями, где будет просто интересно и приятно побродить. У игрока должен быть выбор. Он сам будет решать, куда направиться и какую задачу решать в первую очередь.

Вы не сможете победить в игре только за счет умения драться, вам потребуется еще и напрягать внимание и интуицию.

Подытоживая сказанное — я не знаю пока игры RPG'шнее чем BG.

Рей: Нашей основной задачей было создание именно такого ролевика, который бы понравился всем тем, кто ценит как продуманный сюжет, так и возможность исследовать огромный интересный игровой мир.

Отлично, давайте теперь поговорим об особенностях и возможностях "движка" игры. Насколько он будет хорош в Baldur's Gate?

Уникальность нашего "движка" проявится хотя бы в высококачественной графике картинок. Все они отрендерены в высоком разрешении (640x480) и в 24–х битном цвете. На экран графика выводится в high (24–х битном), либо в true (16–ти битном) цвете при наличии на видеокарте четырех или двух мегабайт памяти соответственно. Каждая из доступных для исследования областей представляет из себя плавно скроллируемый участок карты размером 8x8 экранов в разрешении 640x480 — что в три–четыре раза больше уровней в Diablo. Правда, для нас графика является лишь верхней частью айсберга... именно играбельность и интересный сюжет сделают Baldur's Gate по настоящему увлекательной.

За два с половиной года претерпел множество изменений интерфейс. Сюжетная линия содержит порядка 200.000 слов, она постоянно дополняется. Каждый персонаж всегда найдет, что сказать, а в игровом мире существуют сотни дополнительных квестов.

Многопользовательский аспект игры будет во многом уникален. Разработчики постарались привнести в BG стиль тех старых настольных игр от TSR, для которых не требовалось ничего кроме карандаша и бумаги.

Хмм...мне доводилось играть лишь компьютерные RPG, но надеюсь наши читатели имели дело и с настольными образцами жанра...как насчет прочих особенностей игрового мира — физики, временного цикла и т.п.?

Крис: Интерфейс в Baldur's Gate аналогичен большинству изометрических игр лишь пока вы управляете одним персонажем. Чтобы идти — щелкните кнопкой мышки, чтобы напасть на кого–нибудь — щелкните еще раз ... Однако если вы хотите контролировать действия отряда, то в интерфейсе появятся дополнительные возможности. Например, включение у ваших персонажей функции искусственного интеллекта . Например, вы отвлеклись управляя вором, которого потянуло чего–нибудь выяснить; если в это время на группу совершено нападение, ваши спутники не будут стоять на месте и тупо наблюдать за тем, как их убивают, а самостоятельно организуют оборону.

Мы также предусмотрели использование множества команд из набора Windows 95, выполняемых при нажатых клавишах SHIFT или CONTROL.

Что касается смены дня и ночи, то тут будет соотношение "один час реального времени – одни игровые сутки", впрочем, в процессе тестирования эта пропорция может претерпеть изменения. Особенностью проекта будет смена цветовой палитры в зависимости от времени суток. Утром все краски станут чуть–чуть желтоватыми, днем – обычными, для вечера будут характерны красновато–фиолетовые тона, а ночь приобретет приятный темно–синий оттенок.

В игре будут присутствовать и такие приятные мелочи как специальные эффекты для дождя, грома, молнии и т.п. Мы стремимся сделать ее по возможности более реалистичной.

Существуют ли в игре другие интересные особенности, о которых вы бы хотели упомянуть?

Рей: В Baldur's Gate полным–полно подобных штучек...Например, применяется весьма совершенный язык программирования искусственного интеллекта персонажей. Оставшиеся без присмотра герои смогут существовать автономно. В течение игры вы сможете загружать разные модели поведения героев или даже создавать собственные.

Разумеется, мы постарались и при создании системы оружия и предметов. Практически всем предметам в игре можно назначить "горячие" клавиши. Например, если

в колчане имеется три вида стрел: обычные, отравленные и магические +1, а в руках героя есть лук, то он сможет выстрелить любой из них. Стрелы можно быстро поменять в зависимости от противостоящего вам противника. Подобным же образом происходит изменение атаки одним и тем оружием. Во время боя игроку предстоит решить, что лучше — кинуть кинжал либо копье в монстра или приберечь их для ближнего боя. Кстати, применяемая в игре анимация занимает свыше 100 тысяч кадров. Всего нам понадобилось создать порядка сотни моделей.

За последние несколько лет слово "мультиплеер" стал притчей во языцах во всей компьютерной индустрии. Как эта возможность будет реализована в Baldur's Gate ?

Крис: На первый взгляд, поддержку коллективной игры можно создать без особых проблем — просто вместо NPC в вашу группу попадут другие игроки. Но собрать команду — только полдела. Дальше встанет вопрос, а как эти люди будут вместе продвигаться вдоль сюжетной линии на протяжении тех 80 часов, на которые она рассчитана? А если, скажем, Боб не в состоянии поиграть в очередную ночь с субботы на воскресение? В данном случае решение проблемы будет следующим — персонаж Боба на время его отсутствия станет NPC. А если ему не повезет? Нечего игры пропускать.

В каждой группе игроков будет лидер, причем некоторые функции сможет выполнять только он. К индивидуальным действиям игроки смогут приступить сразу же после того, как окажутся в одной из составляющих игровой мир областей (которые 8x8 экранов). Перемещаться же между областями игроки смогут только в составе группы.

Для многих любителей ролевых игр ассоциируются со сложной системой генерации персонажа . Что в этом плане предлагает Baldur's Gate?

Крис: Система генерации понадобится только для создания главного героя, который и будет являться вашим представителем в игровом мире. Остальные искатели приключений будут представлены NPC. При этом мы стремились придать второстепенным персонажам характер и индивидуальные черты поведения.

В общих чертах, система создания персонажей известна всем поклонникам RPG. Сначала игрок определяет расу героя (выбор следующий — гном, эльф, карлик, полурослик или полуэльф), а затем выбирает один из 26-ти доступных классов. При определении характеристик персонажа мы позаботились о том, чтобы даже путем многочасовых повторных бросков кубиков было невозможно создать персонажа-полубога. Затем происходит выбор специализации (если есть) и заклинаний (если таковые доступны), с которыми герой начнет игру. Все последующие этапы генерации берет на себя компьютер.

Возможность генерации разнообразных персонажей — это хорошо. А насколько открыт движок игры, чтобы позволить играющему сжиться с образом выбранного им героя?

Крис: В компьютерных ролевых играх по-прежнему существуют определенные пределы свободы игрока. Сейчас ему невозможно предоставить такое же разнообразие действий как и в настольных играх. Я полагаю, что все об этом знают и поэтому расскажу о тех моментах, которые приближают Baldur's Gate к идеалу истинно ролевой игры.

Мы делаем все возможное, чтобы придать существенное влияние элайменту героя. Пусть от него не будет зависеть исход многих основных событий игры, то кое-что мы к нему "привяжем". Например, если вы играете "хорошим" персонажем, то за убийство мирных жителей он будет наказан потерей поинтов опыта. Если вы заставляете своего героя-паладина сечь напра- нале-во невинные головы, то вскоре ваш паладин превратится в обычного файтера (Хе-хе).

Помимо элаймента будет приниматься во внимание и репутация — показатель, влияющий на отношение обитателей игрового мира к вашему подопечному. Впрочем, реакция окружающих и варианты разговора будут зависеть не только от репутации, но и от личного обаяния.

Чтобы закончить игру вам придется пройти все семь глав, но в каждой из них свобода ваших действий почти ничем не ограничена. Вы можете как бесцельно слоняться по карте, так и выполнять множество дополнительных заданий.

Помимо шумихи вокруг вашего проекта в кругах фанатов ролевых игр, появились и нелестные замечания по поводу установления в игре предельного уровня опытности, выше которого персонаж не развивается. Лично я не вижу в этом большой проблемы, но...почему вы решили ввести такое ограничение?

Крис: С самого начала работ над Baldur's Gate, Bioware хотелось создать игру, которая обладала бы долголетием и интересностью лучших RPG 80-х. Поэтому задуманный сюжет был разбит на три достаточно самостоятельных части, на три игры. Каждая из них обладает законченным подсюжетом и концовкой.

В качестве аналога можно вспомнить хотя бы сериал "Звездные войны" Лукаса. Создавая первый фильм, режиссер не был уверен, что за ним последуют продолжения. В результате — все три фильма интересно смотреть и по отдельности, так как они обладают всеми атрибутами законченной работы.

Другая проблема состоит в том, что в среде AD&D персонажи высокого уровня становятся слишком мощными. Для создания динамичной и сложной для прохождения трилогии с возможностью перехода героев из одной части в другую, мы решили, что в каждой из игр сериала персонаж сможет набрать не больше пяти уровней. Но так как Baldur's Gate — первая часть, мы решили увеличить для нее установленный лимит до 6-7 уровней.

щих друзей.

Характер: не известен
Класс: вор
Раса: человек

Аянтис



Является паладином, воином Света. Родился в знатной семье, и с детства мечтал стать членом ордена Шлема. Аянтис тренировался во владении мечом и изучал в школе ордена святые книги. Талант и прилежание юноши были вознаграждены — Аянтис стал оруженосцем знатного паладина. Недавно он попросил главу ордена разрешить ему отправиться на выполнение квеста. Аянтис должен пресечь нарастающую активность нелюдей в регионе Берега Меча.

Характер: хороший законопослушный
Класс: паладин
Раса: человек

Динахэя

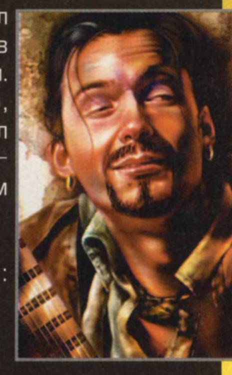


Ведьма, посланная для того, чтобы узнать сбылось ли древнее пророчество. Для главы ее народа эта миссия не кажется важной. Поэтому для нее и была выбрана колдунья, не обладающая высоким положением в обществе. В пути Динахэю сопровождает телохранитель, воин по имени Минск. Ведьма уверена в своих силах, но с ней трудно поладить — она не прощает ошибок других и терпеть ненавидит глупость.

Характер: не известен
Класс: маг
Раса: человек

Элдот Крон

Не только талантливый поет и певец, но и великолепный интриган. Элдот родился в островном королевстве Риатум. Повзрослев, он направился в город, где в музыкальном училище развил свой дар. Любимец женщин и сердцеед, он попытался завоевать расположение дочки правителя горо-



да, чем вызвал праведный гнев отца барышни. Неудивительно, что бард решил поискать приключений в другом месте.

Характер: не известен
Класс: бард
Раса: человек

Джахейра



Родилась в семье дворянина. Когда началась гражданская война, ее семья была перебита толпой черни. От смерти Джахейру спас верный слуга. В концке-концов, девочка попала в лес, где ее пригрел и взял на воспитание анклав друидов. Позднее Джахейра помогла спасти жизнь Калида, который в благодарность взял ее в жены.

Джахейра — очень волевая и обаятельная натура. У нее острый язычок, что не мешает ей иметь множество друзей.

Характер: не известен
Класс: точно неизвестен, хотя обладает некоторыми знаниям друидов
Раса: полуэльф

Калид



Вырос в семье богатого купца. В отличие от сводных братьев, ему не удалось обзавестись собственным делом. Тогда Калид убедил отца, чтобы тот нанял для него учителя-волшебника. Неожиданно для всех отец Калида задолжал большую сумму денег дворянину из города Амн. Деньги вернуть не удалось. Кредитор решил наказать купца, преподав таким образом примера другим должникам. Воры Тени убили всю семью кроме Калида, которого спасла его возлюбленная Джанейра.

Характер: хороший нейтральный
Класс: маг-воин
Раса: полуэльф

А теперь я приведу наиболее существенную причину. Вы не задумывались, сколько монстров должна порешить команда из шести героев, чтобы достичь предельного для игры уровня? Не думаю, чтобы многие обращали на это внимание. Возьмем, к примеру, минотавров, мясистые создания, надо сказать ...всего-то вам понадобится истребить небольшую колонию этих тварей населением в 171 особь. Если измерять в пришибленных кобольдах — 34.000. Или 15 красных драконов стофутовой длины. Не стоит думать, что это простая задача. Даже встреча с одним минотавром может иметь для группы из шести двухуровневых персонажей печальные последствия. Не говоря уж о драконе или тысяче кобольдов. Да, мы даем очки опытности за выполнение заданий, но даже выполняя их, достигнуть верхней планки развития персонажам будет очень и очень трудно.

Звучит логично, но что вы скажите критикам, которые писали в Usenet'е, что не купят игру из-за упомянутого ограничения?

Я спрошу у них: "А, собственно, почему?". Если бы Blizzard установила для Diablo предел в 40 уровней вместо 50-ти, изменило бы это хоть что-нибудь? Едва ли. Некоторые просто "не въехали" в смысл ограничения . Они, наверное, считают, что повышение уровней опытности будет происходить так же быстро как в Diablo или в FFVII. Да, в этом случае шести уровней мало. Но такого роста опытности не произойдет, и большинство персонажей вообще не смогут добраться до ограничительной отметки. Тем же, кто захочет прокачать персонаж до максимума, придется активно заниматься поисками монстров с последующим их истреблением.

Большинство игроков предпочитают один из двух вариантов ведения боя — realtime или turn-based. Каким образом будут реализованы сражения в вашей игре?

Крис: Технически, все события в Baldur's Gate происходят в реальном времени. Однако известно, что большинство поклонников ролевых игр предпочитают вести походовый бой. Мы решили предоставить возможность им такую возможность. Движок игры отрабатывает события в realtime, но вы всегда сможете воспользоваться паузой и отдать персонажам новые указания. В игре также существует специальная опция, позволяющая через короткие промежутки времени автоматически делать паузу.

Учитывая тот факт, что Baldur's Gate использует правила среды AD&D, будут ли принципы созданного игрового мира понятны для новичка в RPG?

Крис: Именно в этом компьютер является очень хорошим помощником. Строгие вычисления, сопутствующие всем событиям, производятся незаметно для игрока. Он только будет видеть проскакивающую время от времени строку типа "Моська выбросила 16 и провела результативную атаку правой лапой. Слону нанесено 4 поинта вреда (адапт. — ред.)". Никого не будут волновать такие показатели, как AC или THACO. Причем приверженцы AD&D смогут, при желании, узнать все интересующие их подробности. Что касается пояснений по тем терминам, без которых обойтись будет просто невозможно, то для этой цели к игре будет прилагаться терминологический словарь и справочник по заклинаниям.

Когда игра поступит в продажу?

Крис: Вскоре мы проведем полное бета-тестирование игры. Согласно нашему рабочему плану, работа над Baldur's Gate завершится летом этого года. Тестирование игры может немного затянуться вследствие глобальности проекта и необходимости сложного качественного анализа функционирования всех компонент. Могу обещать, что игра появится только в том случае, когда мы увидим, что она действительно хороша.

Надеюсь, тестирование пройдет гладко...Имеются сведения, что к игре будет выпущен по крайней мере один add-on с новыми миссиями. Что он будет из себя представлять, и последуют ли за ним другие?

Крис: Благодаря особому способу хранения информации мы можем видоизменять существующие в игре пейзажи. Например если вы не сможете пройти через рощу в основной версии игры, то в дополнении мы изменим картину как если бы деревья были выдраны из земли огромным монстром. Таким образом мы сможем добавить в игру несколько совершенно новых областей и создать дополнительный оригинальный сюжет. Выполнять квесты в add-on'ах будет можно даже не пройдя основной игры. Только, учтите, что эти задания предназначены для высокоуровневых персонажей.

В зависимости от успеха первого доп. диска мы можем выпустить или не выпустить второй. Каждый из add-on'ов появится в продаже через 3-4 месяца после выпуска игры или предыдущего дополнения.

Мы уже начали работать над add-on'ами дополнениями и даже выполнили основную часть работы над дизайном и графикой первого из них.

Ну вроде и все. Мне бы хотелось поблагодарить вас обоих за то, что нашли время побеседовать с нами . Уверен, нашим читателям будет интересно узнать подробности об игре. Все мы с нетерпением ждем выхода Baldur's Gate.

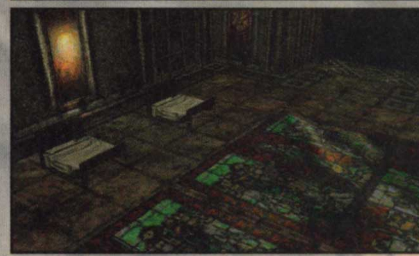
P.S. Стремление Bioware создать атмосферу, если хотите Дух, настоящей ролевой игры не может не вызывать уважение. Создатели Baldur's Gate обещают нещадно штрафовать тех, кто слишком часто пользуется возможностью восстановить сохраненную игру. И это правильно! Ведь в реальной жизни неудачное сражение заново не переиграешь...

Кирилл Шитарев aka Василь Быков
при участии Игоря Бойко

RPG
by Gremlin Interactive



Жанр RPG
Издатель Не объявлен
Разработчик Gremlin Interactive
Дата выхода 4 квартал 1998 г.
Windows 95



Как и ожидалось, нынче в RPG не лезет только ленивый. Бум, ну прям второй золотой век. Ну вот и Gremlin Interactive, на счету которой уже есть Realms of the Haunting (довольно удачная, хотя и не сильно ролевая игра) решила поучаствовать в дележе рынка.

На данный момент о готовящей игре известно немного. Что самое интересное — названия у нее пока нет, а если и есть — то оно тщательно скрываемо. Так что пока назовем ее просто RPG от Gremlin.

Зато уже кое-что известно про сюжет. Мир игры — традиционное фэнтези, время действия — зима. Главный герой приходит в некую деревню к своему дядюшке Андрусу. Цель героя — научиться у дяди искусству магии. Цель дяди — прилично заработать на уроках своему племянничку.

Денег, понятное дело, в обрез. Вот и придется выполнять разнородные поручения жителей деревни, а заработанные средства вкладывать в собственное образование. Но, рано или поздно, обучение будет завершено. Что ж, отсель есть множество путей. И вы вольны выбрать любой — авторы обещают совершенно нелинейный сюжет и полную свободу действий.



Далее, доступны нам и сведения о графике. Они, надо сказать, весьма отрадны — достаточно одного взгляда на скрины. В игре будет использована улучшенная версия движка True3, ранее применявшегося в серии Actua Sports. Все очень и очень трехмерно, реалтаймово и тому подобно. Вот только это наводит меня на недобрые мысли: нешто 3Dfx понадобится?

Все персонажи игры будут детальнейшим образом анимированы, и смогут выполнять все подобающие действия — ходить-бегать, колдовать и драться. Движок сможет держать на одном экране до 50 объектов. Также обещается использование улучшенных алгоритмов, которые позволят монстрам и NPC не тупо бродить, натыкаясь на все препятствия, а вести себя более-менее естественно.

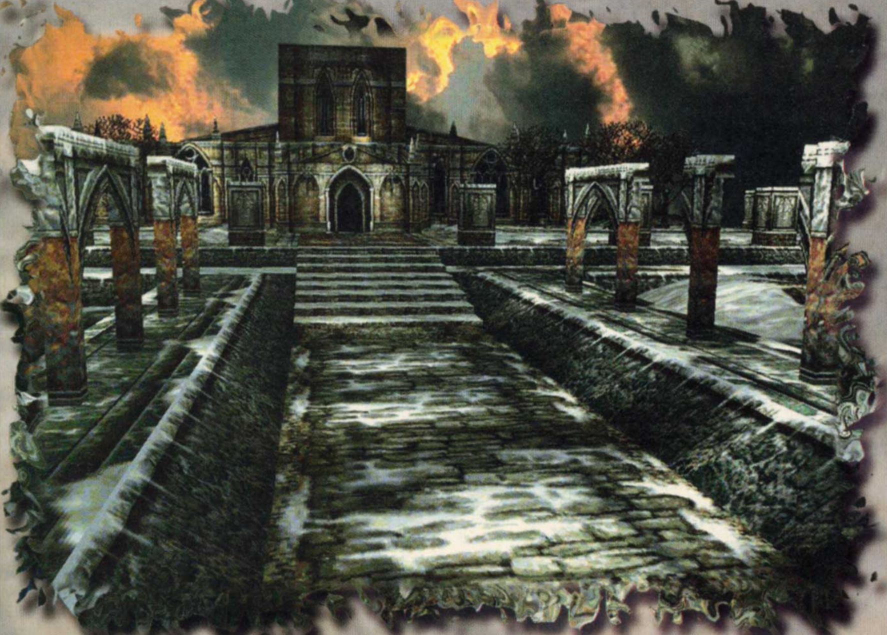
Вот, собственно, и все, что известно. Даже дата выхода определена о-о-чень приблизительно — конец этого года. Но уже на этой основе можно делать некоторые далеко идущие выводы.

Первый. Для Ultima: Ascension готовится серьезный конкурент в части графического исполнения. А может и более того. В таком случае, Gremlin рискует выпустить шедевр.

Второй. Игра может оказаться пустышкой. Нет НИКАКИХ сведений о системе — странно, уж можно было бы похвастаться числом скиллов и рас. Да еще и один персонаж вместо партии. Уже привычный, но все же не оптимальный подход. Все это подозрительно.

Третий. Скорее всего, это будет аналог Realms of the Haunting. Игра красивая, неплохая, но не совсем ролевая. И этот вариант мне кажется наиболее вероятным.

Андрей Алаев



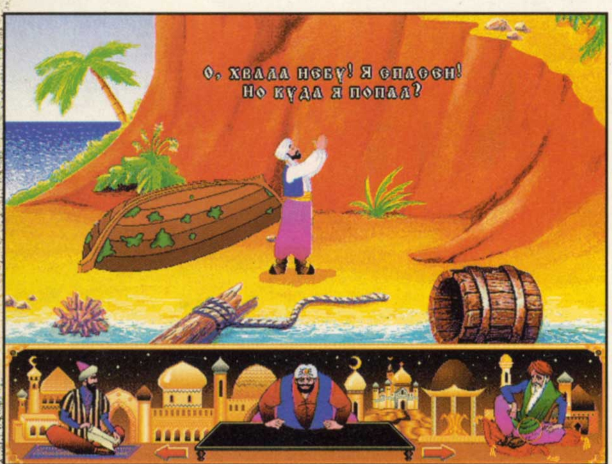


Восьмое Путешествие Синдбада

Проклятие Карамогула

Жанр Просто квест
Издатель Ivory Intellect
Разработчик Asia
Срок выхода Апрель 1998 года
Windows 95

Продукт практически готов. Более того, слово "практически" – формальность: по имеющемуся материалу можно было бы писать Review. И все же в этом номере мы ограничимся небольшим сообщением о "Синдбаде": очень хочется подержать в руках коробку. Покрутить ее с разных сторон, посмотреть руководство, пройти игру до конца, быть уверенными в том, что показаны все мультики. Что "нашему благосклонному вниманию" предоставлено все. Продукт вызывает симпатию.



Жил некогда...

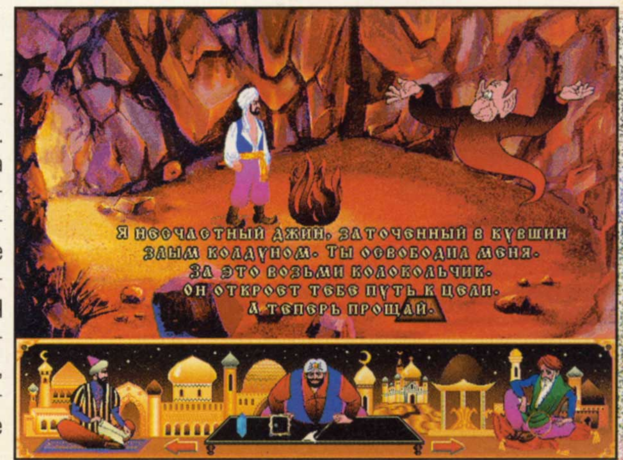
Предыстория весьма незамысловата: герой арбских сказок – купец Синдбад отправился в большое плавание, где его и застали большие, но банальнейшие неприятности. Авторы благополучно утопили корабль со всей командой и организовали выброс Синдбада волнами на пустынный берег. Очнувшись, Синдбад возблагодарил Аллаха за спасение и задался целью выбраться с "пустынного острова", частью которого при ближайшем рассмотрении оказался вышеупомянутый берег. Руководить мускулистым купцом с этого момента предлагается нам.

Сам по себе квест – мультяшное произведение а-ля King's Quest 7 (чтоб далеко за примером не ходить). Синдбад неплохо анимирован, особенно в "заставочных кусках" (когда на экране происходит что-то подвигающее героя на самостоятельные действия). Интерфейс обычный, не особо глючный (то есть никаких недостатков, напрочь убивающих gameplay, не замечено). Поясняю: замечание в скобках – не дипломатически корректные слова, а сильный комплимент. Нет ничего хуже в квестах подобного рода, чем pixel-hunting, неочевидность выходов с экрана, плохо реализованная работа с предметами, неудобный курсор и т.д., и т.д., – возникает подозрение, что перечень подобных глюков нельзя будет считать законченным, пока будут выходить квесты "от третьего лица": неисчерпаемы таланты разработчиков. Так вот, от интерфейса и не требуется ничего, кроме полного отсутствия описанных недостатков. Если разработчикам это удалось, то за интерфейс они получают твердую пятерку, и разговор идет дальше. Повторяюсь: в "Синдбаде" с этим делом все хорошо; предметы видны, значимые места видны, на выходе с экрана курсор в виде пера павлина предельно ясным способом дает понять, что "туда можно". Не тупик.

Заканчивая общую характеристику: основное содержание "Восьмого путешествия" – прогулки по острову и манипуляции предметами; это дело слегка разбавлено пазлами. За все время игры (в смысле, у нас) не возникало ситуаций, когда на пройденные картинки нельзя было бы вернуться. NPC в игре встречаются (причем временами весьма обаятельные; но это уже для review).

"Шарман"

Предыдущий кусок – фактическая информация к вашему сведению. Восточная тематика (особенно сказочно-восточная), вообще говоря, популярна в народе – но вдруг вы предпочитаете средневековье? Я люблю мультяшные квесты – а кто знает, не ушибло ли вас какое-нибудь мистообразное произведение? KQ7 – столь же хорошо, сколь банально; но симпатию вызвало совсем другое. Слушайте сюда.



Список "обычных хороших вещей" можно продолжать. Графика 256 цветов – но хорошо задействованных. Пазлы нехитрые, но красивые. Задачки обычные, но грамотно расставлены. Кайф в другом: игра хороша деталями. Хорошо нарисовано inventory – большой стол перед базарным торговцем; хорошо сделана панель внизу экрана – кроме торговца, там присутствует мудрец, которому на изучение передаются предметы, и некто ведающий сохранением-загрузкой-options и т.д. Хороши панели меню; хороша птица, которая в случае вашей гибели предъявляет Вам табличку с вопросом "хотите ли вы продолжать?" (то есть птица очень хороша: покажите мне человека, у которого сей шедевр мультипликации не вызовет хотя бы улыбку). Игра обаятельна; она умудряется понравиться несколько раз подряд уже в самом начале. Она не грешит недостатком ранних российских разработок: небрежностью; и все это есть хорошо.

До следующих встреч

Вот так. Да, еще одно: похоже, что в Синдбаде-мореходе будет сюжет, который с чистой совестью можно будет так называть. Это, в общем, тоже в духе классики; но как-то хотелось расставить точки над i.

Интерактивная сказка, не пораженная убогостью подобных произведений. Симпатично реализованный мультяшный квест (правда, озвучка и вообще речь еще подвергнутся пристальному изучению). Классическое произведение, в которое приятно играть. Первые впечатления от "ВПС:ПКМ" (звучит!) Ждите Review.

Гуру Брамин

The Simpsons

Бим (перед зеркалом): О ужас, кто это!?!
Бом (отнимает зеркало): Дурак, это же я!
Бим: Слава богу, а то я думал это я!
(Древняя клоунская реприза)

Virtual Springfield



Жанр	Living Book
Издатель	Fox Interactive
Разработчик	Fox Interactive
Системные требования	Pentium 75, 8 Mb RAM
Multiplayer	n/a
	Windows 95

Все начинается с главной площади мультипликационного города. Нет ни высокой цели, ни важного задания — иди куда хочешь, смотри куда хочешь, да знай, тыкай мышкой, куда понравится. Осмотревшись и побродив по рисованным улицам (слегка покореженная стрелка курсора подсказывает, куда можно повернуться и в какую сторону дальше двигаться) вы обнаруживаете статую отца-основателя, мэрию, кинотеатр, бар, супермаркет, зал игральных автоматов, атомную электростанцию, библиотеку, церковь, телестудию, пару незапертых жилых домов, парк и кладбище.

На каждом перекрестке довольно однообразно анимированные горожане, хотите вы того или нет, сообщают свои взгляды на все, что угодно — начиная от погоды и кончая вашей персоной.

Послушав разговоры, почитав надписи на стенах и заглянув в карту-путеводитель, вы понимаете, что попали в маленький, где-то на задворках какого-нибудь южного штата расположенный, городок Спрингфилд. Типичное название для американского Урюпинска или, еще лучше, Ивановки.

Как это ни печально, но понять всю радость от посещения Спрингфилда дано даже далеко не каждому американцу, а среди наших соотечественников тех, кого данная игра осчастливит без меры и края придется еще поискать.

Почему так? А потому, что главной достопримечательностью виртуального города, является семейство Симпсон и все, связанные с ним аллюзии и намеки. Все равно не понятно? OK, тогда маленький экскурс в историю американских телевизионных нравов.

Семейство Simpsons, кто они?

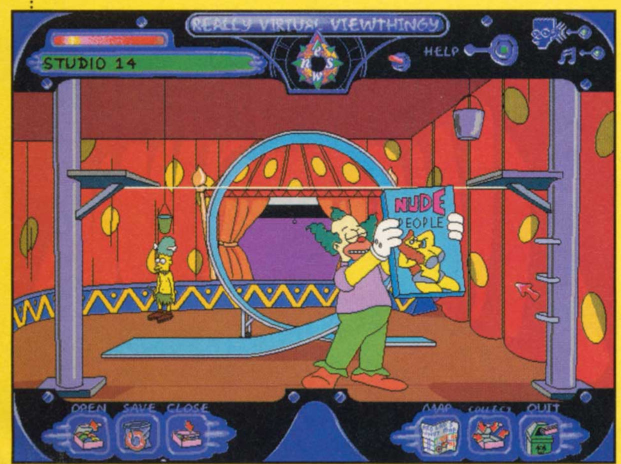
"The Simpsons" — это мультипликационное шоу-сериал производства Gracie Films, которое вот уже восьмой год, каждый субботний вечер веселит телезрителей канала Fox Network.



■ **Семья Симпсонов в сборе. Единственное, что портит благочестивую идиллию, так это текст читаемой молитвы.**

Отсутствующий на настоящих картах Спрингфилд, городок, в котором происходит действие "The Simpsons", за восемь лет демонстрации шоу успел обзавестись своей планировкой и историей, не хуже, чем у знаменитой и более-менее знакомой нам Санта-Барбары.

У нас незадачливые герои сериала (фамилия "Симпсон" переводится как "Сын Простака") известны, в основном, по паре видеоклипов двухлетней давности, да картинкам на футболках, привезенных из-за океана. А вот в самих Штатах Симпсонов знают и любят, смотрят каждую неделю, собирают атрибутику и предметы гардероба с любимыми портретами, вспоминают и пересказывают шутки, рисуют комиксы, следят за событиями в Спрингфилде, и всяческим образом поддерживают его виртуальное существование.



■ **Клоун из детской передачи с порнографическим журналом. Очень смешно?**

Барт Симпсон в натуральную величину

Virtual Springfield — авантюра из той же серии мероприятий в поддержку любимой передачи, а потому, особая гордость Fox Interactive состоит в том, что у них на CD "все как в шоу" — персонажи выглядят и ведут себя совсем как на TV экране и говорят голосами тех самых артистов, которые озвучивают ежесубботние мультики.

Как одно из главных достижений, преподносится участие в разработке самого Мэтта Гронинга (Matt Groening), когда-то давно нарисовавшего первые портреты придурочного семейства.

Полазив по симпсоновским страничкам Internet и пересмотрев картинки и сценарии, свидетельствую: очень похоже, от шоу просто не отличить.

Юмор для немногих

Итак, главная прелесть игры — в точном соответствии прикольной американской передаче с восьмилетним стажем. Так может быть в Спрингфилде спрятана бездна искрометного или хотя бы парадоксального юмора?

И да, и нет. Практически каждый предмет в виртуальном городе помещен разработчиками не просто так и содержит некий (сокрытый от непосвященных) прикол. Так что, если вы вооружены основательным знанием современного английского языка (американский вариант) и реалий Соединенных Штатов, то игра вас безусловно, позабавит. В противном случае, придется довольствоваться только самыми явными шуточками второй свежести и без субтитров. Да, нет, вы не подумайте чего! Они вполне себе дурацкие, местами довольно грубые, местами плоские, местами не особенно.

Если вы играли в "Beavis & Butthead: Virtual Stupidity", мучились над нерусифицированным "The Quest for The Holy Grail", смотрели какой-нибудь фильм вроде "Молчание Ветчины" без перевода или с выключенным звуком или, на худой конец, читали хотя бы один сборник анекдотов про Штирлица, появившийся после романа "Как размножаются ежики", то вполне может себе вообразить какое времяпровождение предстоит вам в Virtual Springfield.

Виртуальный Урюпинск: 3 и 2 D

Поначалу, виртуальный Спрингфилд почти что трехмерен: до тех пор, пока вы находитесь на улицах города, жизнь разворачивается перед вами в 3D и перспективе от первого лица — сообразно анимированным переходам между соседними сценами. Не могу сказать, что все повороты и связки очевидны: повернувшись направо, а потом налево, далеко не всегда можно прийти на то же самое место. Все-таки это не настоящий 3D мир, а плоские рисованные и соединенные мультиками экраны.

Карта не спасает: определить по ней свое текущее положение проще простого, а вот понять, как добраться куда-то еще — уже затруднительно.

К счастью, всех неудобств, возникающих вследствие "как бы трехмерности", можно избежать, если войти в экран карты, нажать SHIFT-V-S и дважды кликнуть на звездочке, отмечающей пункт назначения. Только имейте в виду, что при этом вы не увидите всех прикольных ситуаций, возникающих на улице города.

Графика игры отмечена и другими странностями: время от времени автомобили внезапно выезжают прямо из стен домов, а прохожие бодрой трусцой пробегают сквозь памятники и деревья.

Процесс попадания внутрь доступных для посещения зданий (кстати, их не так уж много), мучителен из-за своей неопределенности. Мне так и не удалось определить, почему попасть внутрь получается именно в данный момент: иногда я вдруг мгновенно оказывался в магазинчике, едва различимом на горизонте, а в зал игральных автоматов входил почему-то спиной вперед.

Похоже на недоработки? Скорей всего так, за это говорит и внушительный список несовместимых с игрой видеокарт.

Внутри любого из зданий в свои права вступают законы мультяшной, в честном 2D отрисованной, реальности. Повернуться внутри плоского интерьера невозможно, зато при удачном тычке курсором в болевую точку картинки, на экране компьютера один к одному воспроизводится какой-нибудь эпизод шоу или открывается "крупный план": вид на прикольные детали обстановки, книжную полку или содержимое ящиков письменного стола.

Коллекции и аркады

Бесцельно бродить по улицам города было бы совсем скучно, а потому разработчики снабдили нас простеньким заданием. Самое сложное в нем — догадаться, что его нужно выполнить. Необходимо собрать 75 карт с портретами жителей города, разбросанных и запрятанных в многочисленных игровых экранах. Не слишком интеллектуальное занятие, зато повод подергать за все рычаги, понажимать все кнопки, сунуть нос во все дыры и сто раз подряд пройти Спрингфилд из конца в конец. Короче говоря, окупить игровым временем потраченные на сидюк денежки.

Между прочим, попасть в некоторые помещения просто так, по мышьему велению, нельзя: иногда требуются банальные ключи, иногда — кольцо, дающее доступ, например, в Ложу Вольных Камнерезов. Все эти важные мелочи придется собирать на манер любого quest'а. Единственное отличие — барахла, доступного для сбора совсем немного, а потому головоломки, основанные на пристраивании в интерьер неприкаянных предметов, можно пересчитать по пальцам.



■ Вот эти самые карты и нужно собирать. Только зачем?



■ Рогаточный тир, обнаруженной в комнате Барта Симпсона. Никакой меткости для стрельбы по портрету любимого учителя не требуется.

Последнее прибежище игрока в Virtual Springfield — пародийные мини игры, попадающиеся в самых неожиданных местах. В комнате Барта Симпсона, например, можно пострелять из рогатки, а в доме какого-то особо набожного семейства — прицельно опрыскать предметы нехороших культов из сифона с газированной святой водой. В супермаркете имеется выход в виртуальную реальность минималистской пародии на DOOM, а зал игральных автоматов — это просто какой-то рассадник маразматических аркад. Только не забывайте, что перед вами не настоящие игры, а так, приколы, не требующие ни особой меткости, ни беглости пальцев.



■ Пародия на DOOM: кто к нам с тухлым помидором придет, от швабры и погибнет.

Вполне логично: раз Virtual Springfield — не совсем игра, то и встроенные мини-развлечения имеют полное право быть самым настоящим надувательством.

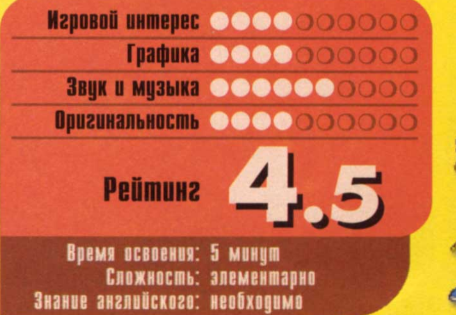
Ну, и кому это надо?

На мой взгляд, Virtual Springfield предназначен для исключительно узкого круга: настоящих поклонников Симпсоновского шоу, ухитрившихся в свободное от фанатения время приобрести компьютер. Не могу представить, кто, кроме них будет с удовольствием много раз подряд просматривать избранные фрагменты и шуточки из сериала, искать и радостно находить знакомые черты любимого шоу, собранные в один интерактивный комикс без сюжета.

Не случайно же, даже в хвалебных отзывах об игре, непременно присутствует фраза "if you're a fan of the show" (если вы поклонник этого шоу), которую иначе, чем совет-предупреждение "Только для Симпсономанов", понимать не стоит.

У нас в стране поклонников "The Simpsons" слишком мало, а потому мы бы рекомендовали Virtual Springfield лишь тем, кто не боится одноразовых CD, хорошо знает английский язык и любит типично-американские грубоватые шутки.

Василий Андреев







Жанр	Quest
Издатель	Infogames Multimedia
Разработчик	Arxel Tribe
Системные требования	Pentium 75, 8 Mb RAM
Рекомендуется	Pentium 90, 16 Mb RAM
Multiplayer	n/a
	Windows 95

Квест. Откровенный. Несомненный. Большой. Настоящий. Радующий самим фактом своего появления на рынке: давно таких не было. Так уделим же ему должное внимание!

Не так давно...

Историю средневековой Европы мы знаем... кто как, конечно, но... Ни хрена мы ее, короче не знаем. То есть где-то, что-то, как-то, отдельные факты, король какой-то на коленях ползущий к какому-то римскому папе, Иннокентию, что ли? Факт известный, но спросите себя, в каком году или хотя бы веке полз этот король (был начат первый крестовый поход, произошло восстание Яна Гуса или была учреждена Инквизиция) – и что вы себе ответите? Если это будет конкретный и, при этом, соответствующий исторической действительности ответ – хорошо; если же мы сойдемся на том, что средние века – это с XV по XVII, а индейцы были после рыцарей, но до мушкетеров, то пусть вам будет так же стыдно, как мне – и забудьте про сюжетные тонкости и колорит, пока не освежите знания. Очень уж все действие происходит в конкретной исторической среде, и встроенная Pilgrim'овская энциклопедия не спасает. Не верьте Pilgrim'овской энциклопедии – левая она, халтурная и ликбезная. Западная. Родом из мест, где твердо знают – Вторую мировую выиграли американцы.





И все же, рассказываемая в игре история случилась именно там и тогда – Европа, XIII век. Рыцари, крестовые походы, верхи могут, низы молчат, революционной обстановкой и не пахнет. Еще не отделенная от государства церковь практически всесильна; учение ее, как водится в таких ситуациях, верно, и любая ересь искореняется. Текущая цель – Cathars, конфессия, рассматриваемая как одна из самых серьезных угроз доминированию католицизма. Борьба, очевидно, происходит в обстановке строгой секретности; в руки лидера тайного братства ... попадает некий манускрипт; считается, что он представляет собой утерянное Евангелие от Иоанна. Умирая, вышеупомянутый лидер просит сына передать свиток в руки Pertus'a из Тулузы. The story begins.

Оформление

Коротко так. Чтобы уже разобраться. Графика хорошо настолько, что позволяет вести долгие дискуссии и делать тонкие замечания относительно логичности gameplay, увлекательности и отточенности сюжета, гармонии квестовой линии и исторического фона, – а также обсуждать другие серьезные вещи. Графика бесспорно хороша. О графике разговора нет. Просто и формально – 16-битный цвет (он же 65636), 3D (то есть вид "из глаз"), выдержанный стиль. К игре, как заверяют, привлекался некто Мебиус, художник (поясняю – известный художник). Когда речь заходит об NPC, хочется перейти на визг. Трехмерность моделей – это полбеды: очень качественно сделанные движения. Великолепно проработанные позы. Ни единого случая режущей глаз неестественности – мимика, вписанность в интерьер, тени... Восторг. Графика – да. Со звуком же все еще проще – музыку разработчики не стали писать вообще. В игре звучит классика – английская народная песня "Зеленые рукава", произведение под названием "Астурия ", она же "Легенда", гитарный этюд... С миру по нитке – голому рубашка; результат – очень хорошо. Классические темы не раздражают, местами даже наоборот, вписываются в игру великолепно – в общем, нехитрый способ, позволяющий не платить авторам мелодий, еще и дал замечательные результаты: музыка – на ура. Родные же звуки – speech и по мелочи – тоже очень хороши. В общем, повторим нехитрую мысль: оформление блестящее. Уже на его фоне может пройти масса всего, если не сказать "что угодно". Переходим к "чему угодно".

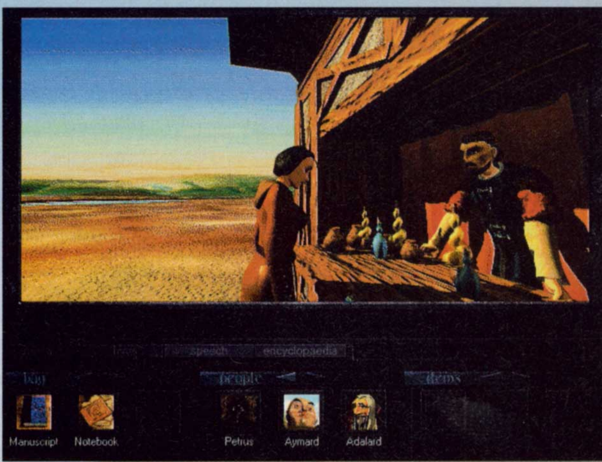
Радости большие и малые

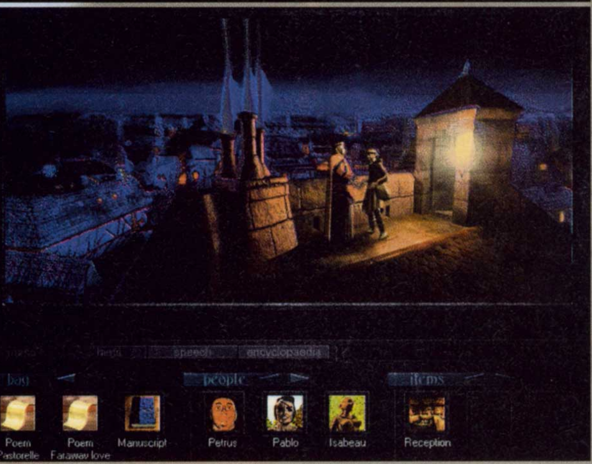
В начале текста не зря было употреблено слово "настоящий". Pilgrim – действительно квест, а не сборник пазлов (если вы еще помните, что такое квест, а не сборник пазлов). Есть история, есть окружение, и есть ваши задачи, решения которых вы должны любой ценой из этого самого окружения вы-

драть. Основа самого игрового процесса – общение и прочие формы взаимодействия с многочисленными NPC; хотя контакты с неживой природой присутствуют, сие взаимодействие – основной способ продвижения сюжетной линии (прямой или почти такой же прямой, как стрела). Скажем так: задачи в Pilgrim решаются самые разные – чуть-чуть манипуляций с inventory, совсем немножко пазлов, поиск нужных мест и людей, проверка вашей памяти; солянка сборная, вариант "всего понемножку". Однако основное, львиная доля "загадок", – это выбор правильной линии разговора и стимулирование NPC на самые различные действия – от пассивного пропускания вас в город до активного перетаскивания повозки через сломанный мост. Главное – сообразить, о чем именно стоит завести разговор.

Учитывая роль общения, приятна его логичность, его последовательность и уместность необходимых для прогресса реплик (просьба об исцелении будет обращена к лекарю, а не к случайному прохожему около третьего дуба две картинки назад, который беседовал с нами о разведении мха в полевых условиях и которому мы, отчаявшись и перетыкав мышкой все вокруг, расскажем о нашей потребности в лекарстве, просто потому, что никого больше не осталось. Тогда мох будет забыт и окажется, что с последней пьянки у мужика остался пузырек, который приводит в чувство с похмелья, и мы схватим этот пузырек и побежим к больному, проклиная разработчиков, которые поленились хоть как-то намекнуть на наличие лекарства именно у этого случайного прохожего. Так вот, повторяю: в Pilgrim'е просьба об исцелении будет обращена к лекарю; путешественник расскажет о своем маршруте до того, как мы попросим его по дороге передать письмо, а страшноватую девушку лучше выдать замуж за того, кому любая жена – счастье). Помогают вам только на основании серьезных мотивов, заговаривают только на животрепещущие темы; и это хорошо. Однако подобную логичность лучше чем-то компенсировать, иначе отсутствие необходимости предлагать всем, кому только можно, все, что только можно, и стремительное прохождение без единого застревания может привести к быстрой концовке игры, и финальный ролик будет показан задолго до того, как игрок осознает, что потраченное время стоило потраченных денег. В Pilgrim эта проблема решена, и застревания вам гарантированы; но об этом чуть позже.

Хотя в игре и есть классическое inventory, однако предметов немного и используются они преимущественно на месте и преимущественно как инструмент воздействия на тех же NPC (мечом вряд ли придется прорубать дорогу; скорее, его надо кому-то отдать и получить взамен информацию о секретной тропинке); inventory вторично. Кроме сумки за спиной, у вас есть еще память, в которой хранятся два вида информации: встреченные люди и увиденные предметы. Собственно, эти-то объекты и задают тему для разговора: вы выбираете человека или предмет и тыкаете мышкой в человека на экране; если же направление диалога совсем очевидно, то достаточно просто "обратиться" к персонажу, чтобы наш герой честно вывалил все, что только сможет. Собственно, наличие "памяти" – единственное интерфейсное отличие от обычных 3D квестов. В остальном же – стандартные стрелочки, перемещения рывками, возможность что-то сделать отмечается превращением курсора в крестик; надо, правда, сказать, что при всей "рывковости" перемещения более-менее предсказуемы; кроме того, авторы не поленились прорисовать виды так, что площадь, на которой с игровой точки зрения задействован только периметр, можно перейти вдоль и поперек, поворачиваясь во все стороны и рассматривая одни и те же объекты с разного расстояния. Тщательность – это хорошо.





Ну и для полноты картины: Pilgrim разбит на куски. Место действия отработано, задача решена, сцена пройдена, возврата нет. Следующий кусок; память частично очищается; впереди – новые препятствия.

Запарки

Выше в формальные характеристики затесалась одна существенная (логичность), поэтому разговор о ней отбивается новым подзаголовком. Так вот, логичность и ее минусы: Broken Sword помните? Раз-раз, и в дамки. В Pilgrim'е все будет не так просто. Да, глюков не так много; но, во-первых, если тема разговора задается предметом, то, сколь бы уместной и очевидной она ни была, предмет этот еще надо найти. Это значит, что в любимом народом виде "из глаз" нужно сначала найти все локейшены, а потом еще и облазить их на предмет поиска всяческих важных деталей; правда пиксель-хантинг не грозит. Ситуация усложняется еще и тем, что "значимые" объекты не всегда бросаются в глаза, причем дело доже не в плохом выделении, а в отличном фоне, насыщенном деталями; маленький такой побочный эффект. Это все было во-первых. Во-вторых, игра все же разбавлена некими абстрактными задачами, нехитрыми по сути, но требующими некоторой вдумчивости. Наконец, если вы хотите проходить игру, основываясь на логике, то вам придется выслушать разговоры NPC, причем выслушать внимательно, так как море информации лежит именно в них, – а на само выслушивание требуется время. В общем, логичность не означает безмятежность, и без солюшена запарки будут. (Солюшен, кстати, к игре прилагается; правда не особо толковый и удобный; кроме того, есть еще вызываемые прямо из игры хинты, но очень уклончивые. Если совесть вам позволит, пользуйтесь).

По сути

Сейчас-сейчас. Сейчас обсудим, хорошая игра, или плохая. Еще немного попыток объективного описания, и обсудим. Сюжет.

Сюжетов в Pilgrim'е, по-хорошему, два. Один – сама история. Другой – ваши квестерские будни: пойти туда-то, взять то-то, поговорить с тем-то. История меня не впечатляет: и герой у нас (по име-





ни Саймон) какой-то беспомощный, до неприличия вежливый и несимпатичный; и время и место действия не вызывают острый интерес к происходящему; и тема интриг инквизиции супротив еретиков (или в обратную сторону) тоже не приводит в восторг; кроме всего прочего, даже если некто Пауло Коелхио, автор текста, настолько известен, насколько это утверждает коробка, то переложение его вдохновенных произведений на компьютер не захватывает читателя, он же игрок. В общем, любители рыцарей, религиозных войн и тайных заговоров – пусть отслеживают повороты и детали; мы же сосредоточимся на квестовой части.

Здесь все в порядке: кроме пресловутой логичности, здесь еще и присутствует вполне сносная связность. Дело сильно облегчает разбиение игры на куски – достаточно было бы обеспечить целостность действий в каждом из эпизодов и не заботиться о другой связи между самими эпизодами; однако и здесь все в порядке. В одной части увидите некое приспособление – в другой будете его собирать; на мосту встретите бродячих музыкантов – в городе поучаствуете в их представлении; и т.д. Симпатично.

Есть еще одна хитрая вещь: сочетание истории и квеста. Скажем так: если в средневековой Европе натыканы пазлы, который не хуже смотрелись бы в жарком Занзибаре или в центре Нью-Йорка, то значит, кому-то было лень. И на кого-то можно показать пальцем: он называется разработчики. Так вот в Piligrim'е дело обстоит следующим образом... Так, начинается.

Искания князя Болконского

Понимаете, в чем дело... Вот я пишу: сюжет хороший и связный. Точно так же мог бы написать: средненький сюжет, бестолковый и дробный. И это даже не вопрос "вкуса и цвета". Если подходить формально, то целостности игре в самом деле недостает. И сборная солянка из пазлов (задач, загадок) самого разного типа (вплоть до "запомни картинку") – не самое большое достоинство квеста. Произведения высокого квестового искусства. И придраться можно к массе деталей – таких, как доступность действия только после совершения другого, идейно никак не связанного с первым; или получение информации в ответ на еще не сделанный запрос. И бессвязные сюжеты я тоже не люблю – но...

Я их не люблю, только когда они бросаются в глаза, давят и раздражают. Когда нелогичность и надуманность всплывают на каждом шагу, а то и сопровождают весь игровой процесс. Но не когда я просто осознаю, что сюжет слабый. Отвлеченно так осознаю. Теоретически. Можно поставить эксперименты и выловить неточности, нестыковки и натяжки. А если при "просто игре" они не всплывают? Все те минусы, которые были замечены и осознаны в ходе тщательных исследований и вдумчивого анализа соответственно, не мешали мне при первом прохождении Pilgrim'а. Ну, или почти не мешали. И положительные отзывы, приведенные выше, основаны на впечатлении именно от первого прохождения.

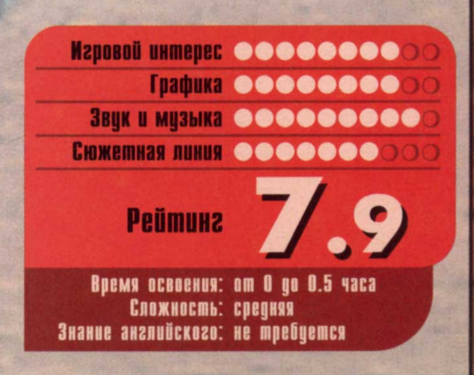
Так же получается и дальше: можно оценивать игру с позиций высокого искусства и искать соблюдения законов жанра. Жанра квестов, жанра компьютерных игр. Получать эстетическое удовольствие от цельности, клеймить за натяжки. Можно оценивать игру как то, во что играют. И делать это экспериментальным путем – сесть, поиграть и с удивлением обнаружить, что откровенные недостатки могут не раздражать: играется-то все равно здорово. А что такое тонкое эстетическое восприятие – дорога к новому, лучшему, более глубокому уровню понимания игры "играния" или отрыжка зажравшегося "буржуазизьма", – это отдельный вопрос.

Однако, если отбросить эстетические соображения, Pilgrim – весьма добротный квест. Вещь, в которую можно играть, и даже с удовольствием. Если вам нужна глобальная оценка – хороший. То есть не плохой. Не шедевр – вот для унюхивания шедевров эстетическое чутье – отличный инструмент. Но игра – заслуживающая внимания "любителя квестов". Рак, который сгодится не только на безрыбье.

На широкий круг любителей

Вам не удастся вжиться в атмосферу Pilgrim'а (ну, если и удастся, то немногим энтузиастам). Вам не удастся восхититься гармонией, полюбоваться в деталях, пропахать квест за полвечера и потом рассказывать подруге о том, какая "чудная игра". Pilgrim не женский квест. Pilgrim – вещь для дотошных, въедливых людей, получающих удовольствие просто от решения поставленных задач. Пусть абстрактных, главное – интересных; и черт с ней, с литературой. Кто-то предпочитает "ресторанные" тесты ("Любите ли Вы пить", "Хотите ли Вы жить", "Можно ли с Вами спать", "Вселенная и Вы"), кто-то – тесты на IQ. В первых надо вдохновенно рассказывать о себе, вторые – пахота, да еще иногда и на время. Так вот, к вопросу о женских квестах: "ресторанные" тесты получили свое название в связи с тем, что их используют для кадрежа... дам. Если же вы, вне зависимости от вашего пола, искоренили в себе "дамскость" и любите квесты в частности как головоломки, то Pilgrim, вещь с хорошей графикой и большой кучей "задачек", имеет все шансы вам понравиться. И вообще: я сказал "не шедевр". Я не говорил "не хит".

Гуру Брамин



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С® МУЛЬТИМЕДИА









По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:

123056, Москва, а/я 64,
admin1c@1c.ru,
www.1c.ru,

ОТДЕЛ ПРОДАЖ:
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (095) 737-92-57
Факс: (095) 281-44-07







SoftLab-Nsk

















Если Вы хоть раз мечтали оседлать мощный грузовик и, вдавив до упора педаль газа, наблюдать, как жмутся к обочине легковушки, предоставляя Вам как королю дорог право выбрать свой путь... Если Вы любите рисковать, не боитесь переехать дорогу другим королям и вырвать у них удачу, то...

ЭТА ИГРА ДЛЯ ВАС!

ДАЛЬНОБОЙЩИКИ

ПУТЬ К ПОБЕДЕ

Не глядя на экран

Настольные RPG

У нас нет места тем,
кто привык проигрывать.
Нам нужны крепкие ребята,
которые идут, куда им укажут,
и всегда побеждают.
Адмирал Джон Ингрэм

Как известно, первым крупным автором в стиле фэнтези стал господин Толкиен, именно из под его пера и вышли фэнтезийные существа, которые до сих пор занимают наше воображение. Некоторое время спустя появилась группа почитателей великого писателя, которым было мало прочитанного и хотелось более острых впечатлений от внезапно открытого мира иной реальности. Именно тогда и появилась первая ролевая игра, далекими потомками которой и являются современные RPG'шки. О D&D, ее расширенной версиях AD&D и AD&D 2-d edition многие знают не понаслышке, тем паче, что львиная доля компьютерных игр основана именно на механике и физике мира AD&D (Eye of the Beholder, Ravenloft, Menzoberanzan, Dark Sun и куча более старых, еще с EGA/CGA графикой, если вы еще помните те славные времена, когда и AT'шки были супермашинами). К сожалению, в нашей стране процесс освоения ролевых игр пошел с другой стороны — не от настольных вариантов к компьютерным, а наоборот.





Не стоит думать, что в России настольных ролевых игр нет.

Теперь о том какие они есть, и как в них играют. Как уже было сказано, первой серьезной RPG стала Dungeons&Dragons фирмы TSR, появившаяся в 70-х годах. Эта игра завоевала лидирующие позиции на рынке, но не надолго. Как это часто бывает, первый блин оказался все же комом. Тем не менее, как первенец жанра она достойна тщательного рассмотрения. В игру может играть сколь угодно много народу, лишь бы компания подобралась хорошая. Хотя оптимальным количеством будет все же 5-8 человек. Такая компания на жаргоне называется «партией». Смысл игры в отождествлении себя с неким вымышленным персонажем. Живи, ешь, и дыши за свое «я» в волшебном мире фэнтези. Все, что требуется для организации развлечения — богатое воображение, наличие тома правил и набора специальных костей (на жаргоне — «кабов» или «дайсов»). Их особенность заключается в количестве граней (4, 8, 10, 12, 20), ходят слухи, что существует и каб D100 — со ста гранями.

Тут, пожалуй, рождается первая и последняя трудность, — под ногами такие дайсы не валяются. Но голь на выдумку хитра, и лет эдак пять назад мы с успехом играли стандартными D6-ми, разработав методики замены любого другого каба. Наличие хотя бы минимального количества правил по AD&D также является необходимым условием, так как в них достаточно в большом объеме описаны основные физические и другие, не совсем научные, законы фэнтезийного мира: падают предметы вниз или вверх, дует ли ветер, можно ходить по воде или нет, кто населяет такой мир, на каких языках эти создания разговаривают и разговаривают ли вообще. Пожалуй, последним по списку, но не по значению, во всем этом процессе является Dungeon Master или DM. Он выполняет примерно такую же роль, как и компьютер, то есть ведет игру как бы в «интерактивном режиме», по ходу действия объясняя, что в данный момент происходит, и следит за соблюдением правил, подчас вынося весьма суровые вердикты.

Быть может, вы скажете: «А в чем собственно заключается привлекательность именно такого способа игры в RPG?» Отвечу: компьютерные RPG рано или поздно заканчиваются, а в словесную ролевую игру можно играть до бесконечности или до отвращения. В последнем случае можно всегда переключиться на настольные же wargame'ы.

Сюжет в настольных ролевых играх заведомо нелинеен, потому что в большей степени он зависит от вас самих — никто не запрещает на вопрос мастера: «Перед вами пещера, слабое зловоние троллиного помета обжигает ваши носы и другие органы обоняния (кто сказал, что персонаж обязан быть гуманоидом?) Заходить будете?», — решительно парировать: «Вот сам туда и заходи, а мы в таверну с девочками/мальчиками эль пить пойдем!» И пусть бедняга мучается, как бы после этого сценарий продолжить, но на то он и мастер.

Немаловажным достоинством подобных игр является невозможность зайти в тупик или потеряться в лабиринте (кто-нибудь из партии всегда выскажет подходящую случаю гениальную идею). Нет таких дверей, которые нельзя было бы открыть (отсутствие ключа не является помехой, в каком кармане у меня двуручный молот задевался?), и т. д.. В отличие от CRPG всегда можно пойти другим, не предусмотренным в программе путем. Только не подумайте, что я пытаюсь доказать, что компьютерные ролевые игры хуже словесных, — совсем нет, эти два жанра прекрасно сосуществуют и дополняют друг друга.

Застряли в компьютерной игре — созовите партию и оторвитесь в словесную, — осточертело кидать кубики, накормите щедрой порцией переменного напряжения вашего электронного приятеля и надавайте всем врагам путем нажатия клавиш и щелканья мышкой.

В настоящий момент существует еще как минимум полдюжины других настольных ролевых игровых систем. Англичане, точнее фирма Games Workshop, о чьей деятельности вы могли судить по играм Space Hulk, Warhammer Shadow of the Horned Rat, Warhammer 40000 the Final Liberation, выпустили RPG под незатейливым названием Warhammer Fantasy Roleplaying Game. Но, не в названии дело, а в содержании, над которым создатели потрудились с любовью, и за это им спасибо. Пусть простят меня любители AD&D, но, на мой взгляд, в WFRG вошло все лучшее от AD&D, плюс были исправлены многие баги. В результате получилась игра, превосходящая AD&D в такой же степени, в какой SVGA графика превосходит CGA. Впрочем, я играю в AD&D не реже чем в остальные настольные ролевые игры, так как она по-прежнему не теряет своей привлекательности.

Мир, в котором происходит действо, очень похож на нашу планету в тринадцатом/четырнадцатом веках, за тем небольшим исключением, что человеческая раса, являясь доминирующей, имеет множество желанных и совсем нежеланных соседей. Вкратце история этого мира такова: давным давно на планету прибыла раса разумных земноводных, которая начала осваивать ее девственную по-

верхность и проводить различные эксперименты. Способ перемещения слаанов, а именно так они называли себя, заключался в следующем: параллельно с материальным миром существует измерение хаоса, так называемый warp space, путешествуя через которое возможно превысить скорость света. Итак, в этот мир прибыла научно-разведывательная экспедиция слаанов. Началась бесконечная череда экспериментов, один из которых предусматривал создание различных разумных существ. Первой созданной расой стали эльфы, которые впоследствии разделились на хай-, вуд-, си- и дарк-эльфов, но это уже предмет иного разговора.

Эльфы стали быстро перенимать технологии, культуру и магию пришельцев. Но вдруг разразилась вселенская катастрофа — подобие взрыва в warp space, и на планету обрушился поток вещества, не принадлежащего данной сфере экзистенции. При соприкосновении с этим веществом все живое либо погибало, либо изменялось самым невероятным и ужасным способом. Так произошли на свет ставшие уже родными нашему сердцу гоблины и орки, драконы и минотавры, а также сотни других разумных и совершенно неразумных тварей, наделенных лишь одним инстинктом — инстинктом разрушения. Слааны пытались как-то выправить ситуацию, но потерпели неудачу. Тем временем мутации продолжались — так появились дварфы, хафлинги и, наконец (звучат фанфары), люди. С тех пор прошло несколько тысячелетий, слааны одичали, эльфы передрались с дварфами, а homo sapiens занял кресло доминирующей расы.

Надеюсь, теперь вам стало немного понятнее, что представляет собой тот мир, в котором приходится существовать игрокам. Вжиться в него можно настолько успешно, что ни капельки не удивишься, если из-за угла выйдет эльф и попросит закурить. Это происходит благодаря уникальной системе правил, которая с потрясающей детальностью описывает не только, так сказать, материальную сторону жизни — природные законы, внешний вид обитателей, но и их внутренние особенности. В игровых правилах тщательно расписаны 152 профессии — от попрошайки до инквизитора, а также 137 различных умений, которые позволяют отыгрывать практически любое действие реальной жизни. Самым приятным и, пожалуй, неожиданным для многих может стать тот факт, что теоретически возможно пройти все 152 карьеры, создав при этом супермена (суперэльфа, дварфа, кому что больше нравится). В реальности на моей памяти такого не случалось, но многие герои осваивали как военные так и воровские профессии, после чего становились магами, алхимиками или клириками. Большим достоинством данной RPG является, при всем ее многообразии, удивительное сочетание простоты и качества. Да и D-20-ый в ней не используется — один из самых редких и дорогих кабов.

Следующим удачным шагом авторов стал переход от начисления experience points за каждого поверженного противника к выдаче этих самых долгожданных очков за конкретные достижения по ходу развития сценария, просто за хороший отыгрыш поведения, интересные решения и идеи. Существенным минусом WFRG является возможность создать, в конце концов, персонажа, способного голыми руками придушить дракона. Правда, чтобы достичь такого уровня крутости, надо регулярно прокачивать героя не меньше года.

Теперь пришло время рассказать о ролевых играх, в основу которых положено не мифическое прошлое, а далекое и не очень будущее. На мой взгляд, одной из самых увлекательных RPG такого профиля является Cyberpunk. Временные рамки игры — 2020 год. По версии авторов нашу планету ждет целый набор напастей: глобальные экологические катастрофы, климатические изменения, биологическая чума, экономический кризис, ну и пара — тройка случаев применения ядерного, биологического и химического оружия. Ко времени, в котором и разворачивается действие, все эти явления слегка отодвигаются на второй план, лишь создавая мрачную атмосферу (кстати для полноты ощущений авторы советуют играть при тусклом освещении и музыкальном сопровождении групп не легче «Iron Maiden», предварительно пересмотрев все возможные фильмы вроде «Терминатор», «Робот-полицейский», «Киборг»). После всех этих катаклизмов в расстановке мировых политических и экономических сил произошли коренные изменения — США загибаются, первую скрипку мира играет Евросоюз. Процветают СЭВ и ЕЭС, и, естественно, Япония. Но это, собственно, лишь рамка от картины, пейзаж же выглядит следующим образом. После 2000-го года был осуществлен резкий прорыв в биоинженерии. Теперь больше никого не удивишь кибернетическими конечностями и мозгами. Всевозможных технических новинок в игре сотни, и все они вживляются в тело персонажей. Можно провести аналогию с более привычными RPG — так называемый «киберваре» как бы заменяет всякие магические доспехи, кольца и т.д., а автомат Калашникова и станковый пулемет с успехом подменяют +3-ие двуручные мечи. Кстати, в мире Cyberpunk'a только полный идиот выходит на улицу, скажем за хлебом, без пистолета-пулемета, и, заметьте, речь идет о вполне добропорядочных гражданах. А теперь представьте себе хулигана, или, и того хуже — «вооруженного» по нашим меркам бандита. На эту тему скажу лишь, что спокойные районы полиция патрулирует на броневиках и танках, в неспокойные вообще не суется. При встрече с шестидесятилетним стариком народ начинает в панике рассеиваться — так долго в Cyberpunk'e никто не живет, а если он дожил, значит это какой-то страшный маньяк. Именно в такой пародии на современность и приходится бродить игрокам описываемого шедевра. Несмотря на всю мрачность и безысходность, в игре присутствует изрядная доля юмора, хотя и более чем мрачного. Больше всего по душе она придется любителям игр типа Carmageddon и Blood. С чисто ролевой точки зрения, у Cyberpunk'a есть некоторые недостатки, среди которых — недостаточно разнообразный выбор классов. Привлекает же игра уникальной сюрреалистичной атмосферой, безудержным весельем и сильным уклоном в сторону панка и рока. Имеется даже ряд специфических классов типа рок-звезды или странствующего (преимущественно на тяжелых мотоциклах) цыгана-байкера. Еще одним прикольным моментом является то, что магов в игре заменили программисты-хакеры, которые практически всю сознательную жизнь проводят в эквиваленте WWW. Программы различных типов как бы являются их заклинаниями, некоторые позволяют не только взламывать различные банки данных, но и убивать других хакеров или враждебные программы. Естественно, в реальном мире, вне глобальной кибернетической сети, их талант практически не используется. В таком мире как Cyberpunk умение пользоваться огнестрельным и холодным оружием всасывается с молоком матери, в противном случае дети не доживают даже до отрочества. На мой взгляд, самым необычным в механике игры является отказ от механизма hit'ов и experience points. «Как это нет хитов?», — спросите вы, а вот так: у персонажа как бы 0 хитов, если ему наносится какое-либо повреждение, его состояние в зависимости от силы ранения пробегает следующие стадии «здоров» — «легко ранен» — «тяжело ранен» — «смертельно ранен» — «совсем смертельно ранен» — «труп». В последний разряд, что четко отражает действительность, можно попасть и из категории легко раненых, что зависит от телосложения и удачи/невезения в момент броска кубиков. И не раз бывало так, что кто-то погибал от пистолетного ранения в руку, а кто-то дотягивал до госпиталя, приняв щедрую очередь из тяжелого пулемета в живот. Законы простые — пуля пробила бронежилет — плохо кинул кабы — заворачивайся в саван и, не создавая паники, ползи на кладбище. Не используется больше и система с experience points. Единственным способом увеличивать мастерство остается практическое использование умений: по-

стрелял из винтовки в бою — чуток лучше будешь это делать в дальнейшем. Залогом равномерного увеличения способностей является рациональное их использование.

Рассказ об очередной достойной настольной ролевой игре, замешанной на будущем, но теперь уже очень далеком, можно предварить хорошо знакомой строкой:«Long time ago in a faraway galaxy ... » Starwars. Да, есть ролевая игра и под таким названием, в ее основу легла среда, созданная в бессмертном творении Джорджа Лукаса — "Звездных Войнах". Описывать игровой мир нет никакого смысла — авторы не стали затрачивать усилия на изобретение какой-либо новой игровой вселенной, практически полностью переложив сценарий фильма, что позволило им сконцентрироваться в большей степени на механике и чисто ролевых аспектах. И получилось это у них довольно неплохо — правила являются наиболее доступными изо всех мною виденных. Не нужны никакие специальные кубики (правда придется как следует закупиться обычными — один бросок вполне может потребовать 10-12 D6-стых). Очень детально прописана всевозможная имперская и повстанческая техника, тщательности описания технических характеристик различных космических кораблей могут позавидовать создатели игр «X-Wing» и «Tie Fighter». О ручном оружии лучше просто промолчать — простое перечисление займет не одну страницу. Неплохо проработаны умения и навыки, без которых не обойтись персонажам во время путешествий по просторам вселенной и десяткам планет, описанию которых в правилах уделено также не последнее место. Создатели Starwars отказались от разделения по привычным классам (воин, маг и т.д.), а пошли в сторону категорирования по профессионально-расовому признаку. Можно стать джедаем, контрабандистом (что-то вроде капитана Соло), пилотом военно-космических сил повстанцев (авторы решили прикольнуться и засунули этому персонажу в графу «личные вещи» ни много ни мало — истребитель класса X-Wing), охотником за головами и даже вуки (помните волосатого малого с природными склонностями к починке звездолетов — «Примусы починяем, кому примусы?»). В общем, есть обширное поле действия, есть где оторваться, например вы можете взять на абордаж имперский корвет или заняться оборудованием собственной планеты средствами планетарной обороны. Кстати, как и в Cyberpunk'е, больше не используется система начисления experience points за растерзанных врагов, игрокам начисляются специальные очки, тратя которые можно постепенно наращивать характеристики и умения. В игре, по вполне понятным причинам, отсутствует магия — имперского AT Walker'а fireball'ом не напугаешь. Зато вовсю используются психокинетические и телепатические возможности джедаев.

Настольные Wargame

Ты рожден, чтоб быть виновным,
иначе ты не был бы здесь!
С левого борта ... ОГОНЬ!
Стрельба — не твое дело,
займись-ка лучше ловлей блох!
С правого борта ... ОГОНЬ!
Старинная матросская песня

Не подумайте, что разработчики настольных игр ограничились лишь жанром ролевых игр. Огромной популярностью у народа пользуются такие шедевры как Warhammer Fantasy Battle, Warhammer 40000, Warhammer 40000 Epic, Man of War, Blood Bowl, Necromunda, Gorkamorka, Realm of Chaos, Demon Wars и другие — все они относятся к классу настольных Wargame. Компьютерная игра Warhammer: Shadow of the Horned Rat была основана на сильно упрощенной версии Warhammer Fantasy Battle (WFB). WFB опять уносит нас в волнующий мир Warhammer, о котором было поведано выше. Но в отличие от ролевой игры той же фирмы, вам придется руководить не отдельным героем, а небольшими армиями, в составе которых могут находиться десятки обычных пехотинцев и конников, фэнтезийные монстры, осадные орудия, могущественные воины и маги. Вы окажетесь в гуще бесчисленных битв между силами добра и зла, судьба всей планеты будет в ваших руках, тысячи поверженных врагов в страшных снах будут вспоминать ВАШЕ имя.

Игра построена в соответствии с нижеперечисленными принципами. Перед битвой вы договариваетесь со своим оппонентом (обычно сражение ведется один на один или двое на двое) о размере армий. Следующей стадией обычно бывает выбор цели сражения или целой кампании. Затем стоит подумать над вопросом, собственно, какой армией вы собираетесь нанести сокрушительное поражение своему приятелю (играть можно за людей, орков, эльфов, дарк-эльфов, скейвенов (крысы размером с человека и нацистским мировоззрением), дварфов, хафлингов, хаос (различные мерзкие мутанты), живых мертвецов и т.д. После выбора пришедшейся по душе расы можно приступить к важнейшему моменту — составлению армии. В дополнение к основным правилам компания Games Workshop выпускает многочисленные брошюры — так называемые army lists, в которых есть вся информация по доступным для данной расы видам отрядов, типам вооружения, героям, осадным орудиям, магии и магическим артефактам. У каждого отряда есть свои, только ему присущие особенности, специальные маневры и вооружение. Из всего многообразия войск следует выбрать те подразделения, которые будут отвечать вашей стратегии и смогут противостоять армии противника. У всех отрядов, героев, оружия и артефактов есть цена. При договоре о размере армии воюющие стороны оговаривают количество очков, на которые и будет составлена армия. Обычно играют по две — три тысячи поинтов, в противном случае сражение может затянуться на пару дней. При экономии и трезвом расчете этих кровных трех тысяч должно хватить на немеренно крутого генерала, способного в одиночку разогнать парочку отрядов средней величины и даже дыхание не сбить, не менее крутого волшебника, несколько катапульт, баллист, пушек, пару серьезных монстров типа мантикоры, виверны, дракона или какого-нибудь другого из десятков предлагаемых, пять — шесть основных боевых отрядов, ну и пушечного мяса на оставшееся. Разумеется, это не безоговорочный состав, каждый планирует в соответствии со своим военным гением и готовит сюрпризы оппоненту. Так, армии готовы, трубят горнисты, бьют барабаны, флаги гордо развеваются на ветру — пора приступать к выяснению отношений.

Сражение обычно проводится на большом столе или, если такового нет в наличии, на полу. На столе расставляются и обозначаются различные предметы пейзажа: леса, ручьи, холмы, здания — в меру фантазии игроков, затем выставляются сами армии, вот здесь и начинается единственный грустный момент, связанный с игрой. Современный студент нынче небогат, поэтому вместо родных обалденно красивых миниатюр приходится пользоваться подручными материалами — старыми солдатиками или даже просто бумажками с нарисованными от руки модельками. Но, как говорится, энтузиастам и пьяницам море не преграда, поиграем и так, было бы воображение со спутницей фантазией. Армии выставлены, последние приготовления сделаны, детали продуманы — с богом! Игровой процесс вследствие отсутствия режима многозадачности в человеческих мозгах разбит на turn'ы, или шаги, кому как нравится. Каждый шаг делится в свою очередь на более мелкие фазы: движение, стрельба, ближний бой, применение магии и пару других. Перемещение и сражения происходят в соответствии с характеристиками представленных отрядов. В игре, несмотря на ее вымышленную природу, присутствует здравый смысл — гоблин никогда не сможет причинить вред дракону, а тяжелая эльфийская кавалерия без труда опрокинет легкую пехоту, так что далеко не все зависит от броска кубика, который и показывает: попала ли стрела в цель, пробил ли удар доспехи, сработало ли заклинание, или все стратегические заморочки обломались: пушка взорвалась при первом же выст-

реле, а маг был пьян, и фокус не удался. В общем, рано или поздно, симпатичная, но слишком ветреная, на мой взгляд, богиня по имени Виктория обратит свой взгляд на одну из воюющих сторон, и для кого-то наступит пора рвать на себе волосы и стенать: «Вот, ведь так и знал, надо было в первом turn'e все по-другому сделать!» — игра сделана, ставок больше нет. Можно приступать к следующему шагу в игре (см. п.1 — договор о размере армии и ее составление). И вырваться из этого заколдованного круга не представляется возможным.

Я, например, уже шесть лет пытаюсь не играть, с радостью отзываясь на любой новый вызов. Впрочем, вызов может быть и из совершенно другой оперы — сражение может происходить по другим правилам, правилам уже совсем иной игры. Какой — да любой из перечисленных вначале , ну например Warhammer 40000 или Warhammer 40000 Epic.

Сцены этого настольного Wargame переносят нас в другое время, в мир Warhammer, но уже 40000 лет спустя. Этот мир по прежнему населяют привычные нам орки, гоблины (теперь гретчины), огры (огрины), дварфы (скваты), эльфы (эльдары), тираниды (пришельцы из другой галактики, ненавидящие все остальные расы), некроны (раса разумных машин, см. сериал «Капитан Пауэр») и многие другие старые и новые космические расы. Изменения затронули теперь даже самое святое — человека. Человечество больше не тяготеет к одной единственной матушке-планете Земле, оно раскидало своих отпрысков по сотням планет. Авторы оптимистично наделили человека новым даром — способностью к телепатии и телекинезу. Но именно этот дар может уничтожить всю нашу расу, так как неумелое использование таких способностей может погубить не только самого экстрасенса, но и даже целые планеты. В игре данный набор черт и особенностей называется псионикой, ее назначение — замена лет этак на 40000 устаревшей магии. Причем, многие заклинания из старой доброй Warhammer Fantasy Battle были перенесены на новую псионическую «платформу». Источник псионической энергии лежит вне материального мира — в параллельном измерении хаоса. Которое служит источником всяческих неприятностей — от банального инсульта неумелого псионика до проникновения в реальный мир ужасных потусторонних сил и существ, способных нанести огромный ущерб невинным людям. Существует лишь один человек, способный защитить человеческую расу, склонить чашу весов судьбы на сторону выживания — Император. Он родился много тысяч лет назад, став первым наделенным сверхъестественными силами сверхчеловеком. Теперь он контролирует все. Ему подчиняются полиция и армия, простые смертные и элитные бойцы. Ему поклоняются, его боготворят. Именно он создал специальные отряды космических пехотинцев и псиоников, призванных, не щадя живота своего, защищать более хрупких собратьев от любых внутренних и внешних угроз, исходящих от многочисленных воинственных инопланетных рас и, самое главное, от кошмарных демонов хаоса.

Помимо людей псионическими возможностями наделены и практически все остальные расы, что приятно разнообразит игровые моменты в чисто техногенных сражениях. Часто какой-нибудь супер крутой танк, оснащенный практически неуязвимой броней и сметающим любые преграды вооружением, пасует перед хрупкой фигуркой псионика четвертого (максимального) уровня, способного однократным применением своих способностей раздавить его как клопа.

Мир Warhammer больше не замыкается на поверхности одной единственной планетки, место действия — сотни и тысячи планет, миллионы космических кораблей, станций и аванпостов на естественных или искусственных астероидах и планетоидах. И в любом из этих мест может разгореться конфликт, перерастая в бесконечную кровавую бойню.

Игра Warhammer 40000, в общем-то, сохранила основные правила Warhammer Fantasy Battle — остался тот же пошаговый режим, шаги разбиты на примерно такие же фазы, точно так же по специальным журналам составляются армии. Претерпели изменения разделы, касающиеся рас, их особенностей и специальных возможностей, и, разумеется вооружения и техники. Список орудий убийства поистине восхитит любого любителя игрового насилия, будь оно компьютерного или иного плана. Примитивные пушки и катапульты нашли достойную замену в лице сотен видов танков, боевых роботов, бронетранспортеров, мотоциклов и всяческих других шагающих, летающих, катящих, ползающих под землей машин разрушения. В составе армий и заключается разница между многими близкими играми, основанными на вселенной Warhammer 40000. Например — в Warhammer 40000 Epic играющие располагают дивизиями и корпусами, в состав которых может входить такая техника, которая даже не поместится на стол Warhammer 40000. Прежде всего — по причинам несоответствия масштабов, так как во второй wargame играют небольшими тактическим отрядами, в лучшем случае включающими в себя парочку танков или самых крошечных по меркам Epic роботов. В Gorkamorka вообще нет ни имперских сил, ни орд инопланетных захватчиков. Все разборки происходят на поверхности пустынного мира между мелкими бандами орков, смысл существования которых четко отражен в их религии. Зеленые уродцы поклоняются двум богам: Горку и Морку — двум как бы супероркам (и создал бог орка по образу и подобию своему :-)). Причем поклонение заключается не в посещении церковных служб, а в бесконечных войнах и сражениях, не ради прибылей и захвата территорий, а ради самой битвы. Ведь только ее звуки: свист пуль, шипение огнеметных струй, грохот плазменных разрывов, рев пролетающих ракет, скрежет гнущихся и лопающихся броневых плит могут вызвать благосклонную реакцию богов. Иногда наградой победителю может послужить весьма ценное и редкое оборудование с разбитого космического корабля размером с хороший планетоид. Вот и носятся мелкие отряды этих зеленых приколистов по песчаным дюнам на машинах класса багги, правда, несколько видоизмененных по сравнению со спортивными прототипами: туда немного брони и тяжелый лазер, сюда пулемет и ракетную установку. И нет больше радости для орков, чем порушить палаточный лагерь соперников, а их самих по возможности изрубить-искрошить, предварительно ограбив. В общем, стоит лишь на минуту приоткрыть дверь в эту восхитительную игровую вселенную, и вас засосет туда в мгновение ока.

Вот и весь обзор (кратенький), посвященный заманчивому миру ролевых и военно-стратегических настольных игр. Можно было бы накатать материал и более глобального масштаба, да вот места в журнале маловато будет. Если же кого-то эта тема заинтересовала по серьезному — напоследок сообщаю, что все эти прелести можно потрогать — большинство из описанных игр продаются в магазине официального представителя компании Games Workshop (ВВЦ павильон «Русское золото» № 169, что около павильона «Космос» тел 488-2055, 482-7668).

Николай Барышников.









СКОРОСТНОЙ КАНАЛ В ИНТЕРНЕТ



РЕВОЛЮЦИЯ ЗВУКА



Нельзя сказать, что рынок музыкальных звуковых плат (речь идет о звуковых платах стоимостью выше 100$ и предназначенных не только для озвучания процесса работы с компьютером и игр, но и для домашнего и профессионального музицирования в том или ином виде) в последние 1,5 — 2 года развивался столь же бурно, как и компьютерная индустрия в целом. Приход на этот сектор рынка таких китов в области профессиональной музыкальной техники как Yamaha, Roland, Korg и менее известных производителей, к сожалению, не привел к появлению каких-либо действительно выдающихся продуктов, а традиционные производители компьютерных музыкальных устройств, такие как Creative Labs, Aztech, Turtle Beach видимо пока не готовы предложить что-нибудь действительно революционное или хотя бы удовлетворяющие современным требованиям к возможностям, качеству и цене. По моему мнению, за этот период можно назвать всего три продукта, которые в некоторой степени приближаются к тому, что хотелось бы иметь в своем компьютере. Это звуковые платы Yamaha XG (DB50XG, SW60XG, MU10XG) — высококачественные тон-генераторы за приемлемую цену, но с ограниченными возможностями (не работают с оцифрованным звуком и не совместимы с игровым стандартом SB), абсолютно средняя по возможностям и качеству звука, но абсолютно работоспособная и 100%-совместимая с большинством стандартов звуковая плата Creative Labs AWE64 Gold, и вполне приличная с точки зрения возможностей и качества, но совсем не приемлемая с точки зрения ее цены Turtle Beach Pinnacle. Turtle Beach Tropez+ в этот список я не включил сознательно, так как считаю эту плату до конца не работоспособной из-за скверного программного обеспечения и аппаратных проблем. Проанализировав выше сказанное можно вывести некий собирательный образ звуковой платы, скажем так, близкой к идеалу и выявить несколько основных критериев для выбора звуковой платы.

Так как речь идет все-таки о платах, предназначенных для занятия в первую очередь музыкой, то хотелось бы иметь высококачественный сэмплер (или, как еще говорят, волновой или табличный синтезатор с возможностью загрузки собственных звуков) с возможностью увеличения ОЗУ синтезатора обычными недорогими модулями расширения памяти, к примеру, Simm 72 pin и полифонией не менее 32-х нот (желательно больше).

Очевидно, также необходимо устройство для работы с оцифрованным звуком, однозначно поддерживающее режим Full Duplex, желательно, имеющее более одного аппаратного канала воспроизведения, с отношением сигнал/шум не менее 85 dB.

Хотелось бы иметь аппаратную секцию обработки (эффектов) с возможностью настройки параметров эффектов для каждого MIDI и цифрового канала.

Так как кроме занятий музыкой многие любят и поиграть, то хотелось бы, чтобы плата была максимально совместима с большинством стандартов — GM, GS, XG, SB. И чтобы это не мешало основному музыкальному применению звуковой платы.

Хотелось бы иметь как можно более полное программное обеспечение максимально реализующее возможности звуковой платы, то есть пакеты для создания и работы со звуками и банками звуков для сэмплера, управления эффектами, мощный Audio/MIDI секвенсор и набор обычных утилит для звуковой платы. Желательно, чтобы все это полностью и правильно функционировало.

О цене. Желательно, чтобы плата в зависимости от степени реализации выше перечисленных пунктов стоила в пределах 150-300 американских долларов в пересчете на местную валюту. Безусловно, плата, удовлетворяющая всем этим пунктам в той или иной степени, стала бы желанным приобретением для большинства владельцев ПК, ценящих высокое качество звука и использующих компьютер в музыкальных приложениях (как любительских, так и профессиональных).

Как я уже говорил, никто из главных игроков на рынке звуковых плат, имеющих именно музыкальное применение, до сих пор не предложил нам ничего подобного. Поэтому достаточно неожиданным было появление на рынке звуковых плат Maxi Sound 64 французской компании Guillemot International, пока мало известной в России.

Первую информацию об этих платах я впервые нашел в Internet'е осенью прошлого года. Компания анонсировала семейство звуковых плат Maxi Sound 64 как "революционное". Прочитав спецификацию, я сначала, скажу честно, крепко засомневался. Заявленные возможности за эти деньги? Учитывая состояние рынка звуковых плат такого класса, все казалось несколько сомнительным. Я решил расширить свои поиски в сети и выудил кое-какую информацию как о компании, так и о новых звуковых платах.

Как выяснилось, компания Guillemot существует с 1986 года, а производит звуковые платы с 1988. Сначала это были обычные SB-совместимые звуковые платы низкого ценового диапазона, но в 1994 году компания предприняла первую, правда не совсем удачную попытку прорваться на рынок более серьезных звуковых устройств — была разработана и запущена в производство линия Maxi Sound. Эти платы были не слишком удачны из-за проблем с программным обеспечением и остались незамеченными среди плат, предлагаемых на этот момент другими производителями (Gravis, Turtle Beach, Creative Labs). В конце 1997 года компания предприняла новую попытку покорить рынок, и на этот раз, судя по всему, удачную. Почти десятилетний опыт создания звуковых плат, применение нового процессора и грамотное техническое решение позволили создать звуковые платы, действительно отвечающие современным требованиям, и по вполне разумным ценам.

В семейство звуковых плат Maxi Sound 64 входит 3 платы, ориентированные на различные категории покупателей:

Dynamic 3D – рекомендуется для любителей поиграть в игры с крутым звуковым сопровождением, при этом сохраняя музыкальные возможности и высокое качество звука.

Home Studio 2 – как видно из названия Домашняя Студия – практически профессиональные возможности и качество звучания.

Home Studio Pro 64 – самая дорогая модель – ориентирована на профессионалов и любителей высокого уровня для работы в домашних условиях с профессиональном качеством.

В начале этого года я получил тестовый образец платы Maxi Sound 64 Home Studio 2 и за последние три месяца довольно основательно ее помучил, и хочу поделиться выводами.

Звуковые платы Maxi Sound 64 разработаны и производятся на базе DSP RISC процессора Dream (он же применяется на платах Terratec) со скоростью работы 50 MIPS (50 миллионов операций в секунду). Применение такого мощного процессора позволило добиться максимальной производительности при работе со звуком и освободить основной процессор от выполнения операций, связанных с этой работой. Этот процессор включает в себя мощный сэмплер, 8–канальное устройство воспроизведения цифрового звука и 1–канальное устройство записи, мощную секцию обработки всех источников сигнала. Для обеспечения 100% совместимости с игровыми стандартами и приложениями DOS на платах установлен набор микросхем ESS1868. Применение процессора Dream не только в дорогих профессиональных моделях, как это делали другие производители, но и в платах среднего ценового диапазона, на которые спрос значительно выше, видимо, и позволило компании добиться такого сочетания возможностей, качества и цены.

Сэмплер

Высококачественный сэмплер с 64–нотной полифонией, с 4 Mb (для Dynamic 3D – 2 Mb), расширяемыми до 20 Mb (Dynamic 3D –18 Mb) обычными модулями расширения памяти Simm 72pin с временем доступа не более 60ns. Производитель рекомендует ставить обычную память, но EDO тоже работает, хотя ухудшается качество эффектов. В общем, специального подбора памяти не требуется. В синтезаторе предусмотрен режим загрузки нескольких звуков в один инструмент, что позволяет на одной клавиатуре играть сразу несколькими инструментами. Максимальный размер загружаемого звука 512Кв (16 бит моно), что составляет примерно 12 секунд. Пакет MaxiMemory64, поставляемый в комплекте, обеспечивает доступ ко всем параметрам синтеза, позволяет создавать собственные уникальные инструменты, банки, и загружать их в оперативную память сэмплера. Примечательно, что банк 4 Mb загружается примерно 3 секунды. Синтезатор полностью, до уровня Sysex, совместим с Roland–GS, и в комплекте идет банк GS–звуков (128 инструментов, 97 вариаций и 200 ударных звуков в 16 наборах т.е. всего 425) вполне приемлемого качества. Так как на плате вообще нет ROM (ПЗУ), и все звуки загружаются в оперативную память платы, замена банка или отдельных инструментов на те, которые больше нравятся пользователю, проблемы не составляет. Из Интернет я скачал GS банк 8Mb и плата зазвучала значительно лучше. Всего я нашел в Интернет более 50 банков различной тематики – как звуки снятые с различных музыкальных аппаратов известных производителей типа Roland, Yamaha, так и банки высококачественных звуков отдельных инструментов.

Цифровой звук

Исследовав секцию записи и воспроизведения цифрового звука этих плат, я могу сказать однозначно – аналогов нет. Платы имеют 8 аппаратных каналов воспроизведения и 1 канал записи, и работают они одновременно. Чтобы было понятнее – для системы и пользователя плата выглядит как 8 устройств воспроизведения и 1 устройство записи звука. Некоторые производители в спецификации на свои платы также пишут о 4–х или 8–ми и более каналов воспроизведения, но это достигается программным смешением нескольких wav–файлов и воспроизведением их через 1 аппаратный канал. Очевидно, что при этом используются ресурсы основного процессора. В случае Maxi Sound 64 этого не происходит. Здесь можно открыть 8 проигрывателей wav–файлов, загрузить в каждый из них разные файлы и одновременно их включить на воспроизведение. Попробуйте это сделать на платах какого–либо другого производителя – уже второй проигрыватель выдаст вам сообщение, что устройство воспроизведения занято. Такая архитектура позволяет разгрузить основной процессор и значительно облегчает работу с цифровым звуком. В случае, если пользователю мало 8 (16 для Home Studio Pro 64) каналов, можно на каждом аппаратном канале воспроизводить несколько wav–файлов программным методом, как это делалось раньше на таких платах как Turtle Beach Tropez, Tahiti, Creative AWE64 и т.п. Такие возможности в сочетании с отличным отношением сигнал/шум 88Db(A) (91Db(A) для Home Studio Pro 64) вплотную приближают качество звучания к профессиональному.

Секция обработки

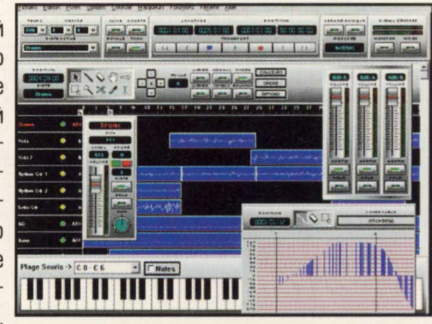
Как было сказано выше, синтезатор полностью совместим с Roland–GS до уровня Sysex, то есть пользователь может накладывать эффекты Chorus (8 типов) и Reverb (8 типов) на каждый MIDI канал и настраивать их параметры. Кроме того, можно накладывать те же эффекты на каждый цифровой канал с уникальной настройкой для каждого из них и эффекты Reverb, Echo, Delay и Pitch на входные сигналы (Mic, LineIn). Все платы Maxi Sound 64 оборудованы системой интерактивного Surround звука с возможностью подключения 2–х или 4–х колонок (см. рис.1). Музыкантов также порадует аппаратный 4–х полосный графический эквалайзер. Как видите, и в этой части Maxi Sound 64 превосходят все предлагаемые на рынке платы.

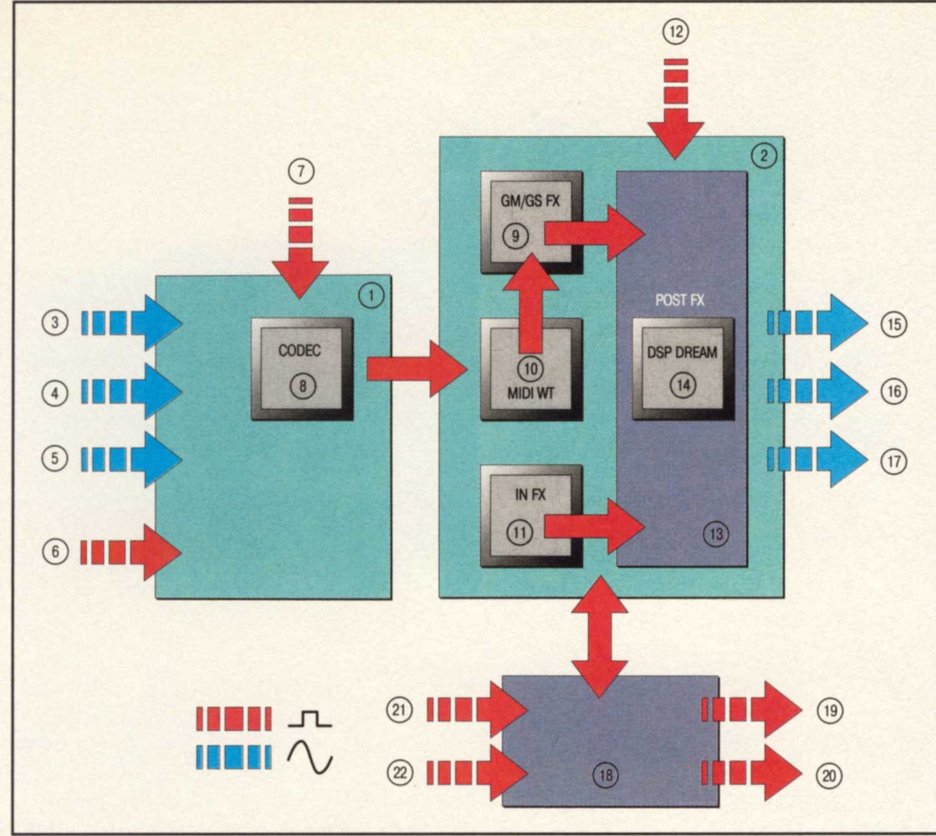
Разъем расширения (Wavetable connector)

Казалось бы простая вещь, но и здесь французские инженеры проявили неординарный подход – дочерняя плата (к примеру, Yamaha DB50XG) подключается не как обычно через микшер к линейному выходу платы, а к линейному входу процессора, и, естественно, сигнал дочерней платы можно дополнительно обрабатывать эффектами. (См. рис.1). В случае установки дочерней платы общая полифония музыкальной системы увеличится до 96 нот. В этом же разъеме, к несчастью, кроется небольшая проблема – он расположен несколько неудачно – при установке одновременно и дочерней платы и дополнительной памяти, дочернюю плату приходится крепить резинкой.

Программное обеспечение

В комплект поставки входит несколько пакетов программного обеспечения, обеспечивающих реализацию всех возможностей звуковой платы. Во–первых, это пакет MaxiMemory64, позволяющий, как было сказано выше, создавать собственные инструменты и предоставляющий доступ ко всем параметрам синтеза, а также создавать и загружать собственные банки инструментов. Во–вторых, Quartz Audio Master – аудио/MIDI секвенсор, по возможностям близкий к CakeWalk Pro Audio и реализующий все функции звуковой платы, хотя уступающий по удобству интерфейса. Отличительная черта этого пакета – наличие утилит для управления эффектами GS и, что самое приятное, эффектами XG, на случай, если пользователь установит дополнительно дочернюю плату Yamaha DB50XG. В–третьих, MaxiFX – система управления интерактивным Surround звуком и эквалайзером с возможностью сохранения предустановок для игр и мультимедиа приложений. И, в–четвертых, обычный набор для современных звуковых





Блок-схема платы Maxi Sound 64 Home Studio Pro 64

1. Codec — цифро-аналоговый/аналогово-цифровой преобразователь.
2. DSP Dream.
3. Аналоговый вход CD.
4. Линейный вход.
5. Микрофонный вход.
6. Линейный вход с разъема расширения (WaveTable connector).
7. Внутренний цифровой вход Codec (через шину ISA, 1 канал).
8. Устройство цифровой записи Codec.
9. GM/GS эффект генератор (Chorus, Reverb).
10. Волновой (Wave Table) синтезатор.
11. Эффект генератор для входных сигналов(Reverb, Echo, Delay, Pitch).
12. Внутренний цифровой вход DSP Dream (через шину ISA, 8 каналов).
13. Эффект генератор для выходного сигнала (Equalization, Surround).
14. Устройство цифровой записи DSP Dream.
15. Выход для подключения колонок.
16. Surround выход.
17. Линейный выход.
18. Модуль цифровых входа/выхода и высококачественной цифровой записи и воспроизведения.
19. Высококачественный выход.
20. Цифровой S/PDIF выход.
21. Высококачественный вход.
22. Цифровой S/PDIF вход.

В плате **Maxi Sound 64 Dynamic 3D** не реализованы п.п. 6, 18–22.
В плате **Maxi Sound 64 Home Studio 2** не реализованы п.п.18–22.

плат – CakeWalk Express, Internet Phone, и Sound Impression — утилита для воспроизведения и записи CD, MIDI и цифрового звука.

Документация

В комплекте с платами поставляется 3 книжки для быстрого запуска, а также CD с pdf-файлами (для Adobe Acrobat) с полным описанием всех функций и возможностей плат и программного обеспечения общим объемом около 300 страниц (на английском, французском и, частично, немецком языках).Описание также включает разделы, посвященные теоретическим основам работы с синтезатором и MIDI-устройствами.

Установка под Windows 95.

Плата легко распознается системой P&P Windows 95, сложностей в установке я не обнаружил. Для установки ПО достаточно загрузить компакт диск в CD-ROM, и система автозапуска автоматически запускает инсталлятор, который предлагает установить компоненты программного обеспечения на выбор. Я пробовал устанавливать все три платы семейства на несколько компьютеров с различными версиями Windows 95 – везде платы легко опознавались и устанавливались P&P-мененджером. Хотя несколько раз он отправлял устройства звуковой платы в раздел "Другие устройства", после того как они стирались из этого раздела, все приходило в норму.

Минимальные требования к компьютеру

Dynamic 3D и Home Studio 2: процессор 486DX2, 4 Mb оперативной памяти (8 Mb для Win'95), ISA-порт, CD-проигрыватель.

Home Studio Pro 64: процессор Pentium 90, 8 Mb оперативной памяти, ISA-порт, CD-проигрыватель.

Совместимость

Все платы совместимы с GM, GS, SB, SB Pro, Roland MPU-401 UART, DLS (DownLoadable Sounds), Direct Sound/Direct Sound 3D аппаратный ускоритель (под Direct X 5.0), P&P, Enhanced Full Duplex, MS DOS 5.0 и выше, Windows 3.1, Windows 95.

Спецификации:

Dynamic 3D

- RAM 2 Mb (до 18 Mb)
- 16/18 бит, 44.1kHz
- сигнал/шум 88Db(A)
- ПО: MaxiFX, MaxiMemory64, Sound Impression, Cake Walk Express, Internet Phone, игра POD с поддержкой Surround звука
- Цена $150

Home Studio 2

- RAM 4 Mb (до 20 Mb)
- 16/18 бит, 44.1kHz
- сигнал/шум 88Db(A)
- разъем расширения (WaveTable connector)
- MIDI кабель
- ПО: Quartz Audio Master SE, MaxiFX, MaxiMemory64, Sound Impression, Cake Walk Express, Internet Phone
- Цена $220

Home Studio Pro 64:

- RAM 4 Mb (до 20 Mb)
- 16/18 бит, 44.1kHz
- высококачественный цифро-аналоговый преобразователь Burrbrown DAC
- цифровые вход и выход S/PDIF
- сигнал/шум 91Db(A), позолоченные контакты
- разъем расширения (WaveTable connector)
- MIDI кабель
- микрофон
- ПО: Quartz Audio Master 16, MaxiFX, MaxiMemory64, Sound Impression, Cake Walk Express, Internet Phone
- Цена $335

BETHESDA

Приходится признать, что в мире компьютерных игр успели появится, вырасти и затвердеть свои стереотипы. Скажи "Мейер" — ответят "Сид" или "цивилизация", "Sierra" наверняка проассоциируется с иностранным словом "квест" или именем Ларри, "Lucas Art" — с обезьянами или чем-нибудь звездно-военным, а за неосторожно брошенным кратким "id" последует целое землетрясение: "DOOM", "DOOM-II" и прочие Quake...

Два слова "Bethesda Softworks", без сомнения, вызовут воспоминания о компьютерных RPG, имеющихся в играх багах и патчах для исправления оных.

Но стереотипы — стереотипами, а жизнь компании Bethesda одним-единственным жанром и программными ошибками все-таки не ограничивается. Попробуем посмотреть на нее в перспективе — единственной для нас доступной — направив взгляд вдоль оси времени.

Начнем с сегодня

Соединенные Штаты. Мирные холмы неподалеку от города Роквилль, штат Мэриленд. Вот рабочие корпуса: ничего круто-технологического, а тем более голливудского в них нет — здания как здания, разве что, с хулиганским лозунгом "Чем больше с нами играешь, тем больше мы становимся". Зато внутри все устроено гораздо интереснее.

Рекламные проспекты фирмы с гордостью повествуют о том, что Bethesda Softworks — практически единственная компания в Соединенных Штатах, самостоятельно выполняющая весь производственный цикл создания компьютерных игр — от разработки и тестирования до размножения и распространения. Программирование, написание сценариев, анимация, рисование графики, печать CD — все находится в одних и тех же руках, причем правая всегда знает, что делает левая. Благо, все происходит "дома" — на трех тысячах квадратных метров производственных площадей в Мэриленде, Штат Вашингтон, и европейских подразделениях фирмы.

Участие на каждой стадии производства позволяет Bethesda Softworks не только лучше контролировать качество продукции и распространять ее быстрее других фирм, но и немедленно реагировать на требования рынка соответствующим изменением тиража.

Наследие предков

Если мы хотим понять, откуда что берется, стоит вспомнить, что предок Bethesda — компания Media Technology Limited ("MTL") была основана членами Architecture Machine Group (предшественник Media Lab) MIT для, так сказать, прорыва в новые технологии.

С 1979 года MTL занимается созданием компьютерных программ "виртуальной реальности" (тогда они были первыми!) и одновременно — разработкой телекоммуникационных систем для наиболее известных компаний и организаций мира.

Уже в 1983 MTL писала интерактивное программное обеспечение на лазерных дисках в Universal Studios и разрабатывала электронное тренировочное оборудование для американских вооруженных сил. Есть у MTL заслуги и на мирном поприще — первый интерактивный компьютерный каталог товаров для Federated Department Stores.

От MTL Bethesda унаследовала технологии Media Technology, двадцать лет опыта разработки интерактивных компьютерных программ, а также доступ к лучшим запасам серого вещества — инженерам и программистам мирового класса.

Результат налицо — фирменный движок Xngine в свое время устроил настоящий прорыв в 3-D технологии: повороты на 360 градусов, шесть степеней свободы, текстурированные полигоны, освещение многими источниками света, тени, 256 цветная SVGA/VGA графика, погодные эффекты, неровности ландшафта — и все это на приличной скорости...

Xngine применялся во множестве продуктов 1996-1997 годов и оказался настолько хорош, что был даже запатентован.

Короче говоря, сегодня Bethesda Softworks является одним из наиболее известных производителей того, что по-английски именуется entertainment software, а по-русски — просто компьютерными играми.

Спортивное начало

Теперь переведем взгляд к "началу времен" aka моменту основания компании. Если бы ассоциативные упражнения, с которых мы начали нашу статью, проводились в те времена десятилетней давности, совосочетание Bethesda Softworks была бы прочно связана со спортивными симуляторами и, в значительной степени, футболом и хоккеем.

1986 год: В недрах Media Technology Limited появляется новое подразделение — Bethesda, которое тут же подает о себе знать всем спортсменам от Commodore Amiga: разработанная Bethesda компьютерная игра — симулятор футбола Gridiron объявляется Лучшей спортивной игрой года.

1987 год: Gridiron переезжает на Atari ST, но по прежнему остается Лучшей спортивной игрой года, а верная жанру Bethesda создает для Electronic Arts очередной вариант компьютерного футбола.

1988 год: Bethesda переключается с покрытых пикселями газонов на виртуальные ледовые поля и выпускает Wayne Gretzky Hockey — "самый популярный в мире писишный симулятор хоккея на льду". За последующие годы тираж WGH достигает 350000 штук.

1989 год: Спортивные упражнения Bethesda немного разбавлены разработкой IBM-PC версии игры Dragon Lair: Escape from Singe's Castle — ничего специального: ни в памяти игроков, ни в анналах истории, ни на интернетовских сайтах данная игра ощутимого следа не оставила. Зато произошло главное — в арсенале фирмы появились иные жанры и поделать с этим ничего уже было нельзя (несмотря на то, что Bethesda все-таки вернулась к хоккейной тематике и выпустила Hockey League Simulator).

1990 и 91 годы: Новые жанры празднуют победу — Home Alone, Where's Waldo приятно смотрятся на фоне второй версии WGH — Wayne Gretzky Hockey 2 и канадской адаптации WGH — Canada Cup. Однако настоящий перелом наступит чуть позже.

Terminator стучит дважды

1991 год: Вот оно! На PC пришел The Terminator. Bethesda наконец-то рискнула вплотную заняться action/adventure и начала новую серию — по известному фильму. Сегодня эта игрушка имеет в основном историческую ценность, как, впрочем, и другие ранние action/adventure от Bethesda — вплоть до самой SkyNET, но об этом позже.

Следующие два года, 1992 и 93 были отмечены замеча-



тельным урожаем однообразных и не слишком живучих терминаторов. Один за другим появились и умерли The Terminator: 2029, The Terminator: Rampage, The Terminator: Operation Scour... Не иначе, как от избытка, часть компьютерных Арнольдов была продана Virgin, стараниями которой The Terminator и Robocop Versus The Terminator стали доступны счастливым обладателям приставок. Спортивные игры тоже забыты не были — начался выпуск серии NCAA: Road To The Final Four, а Wayne Gretzky Hockey дожил до третьего перевоплощения. Кроме того, был выпущен Hockey League Simulator 2. (Эти образчики спорта для ленивых оказались настолько хороши, что до сих пор не сняты с производства — не верите, загляните на страничку заказов фирмы).

Один хоккейный репортер из The Washington Post настолько проникся Wayne Gretzky Hockey 2, что написал следующее: "Когда компьютерная игра начинает учитывать эффект износа льда, усталость игроков и их индивидуальные интеллектуальные способности, она перестает быть просто игрой. В Wayne Gretzky Hockey 2 не упущено ни одной детали ледового спорта. Я, репортер, профессионально занимающийся обозрением хоккейных баталий, был поражен, насколько точно Bethesda Softworks передает ход самой стремительной игры на льду. Любой болельщик, который мечтал продлить хоккейный сезон, теперь может воспользоваться симулятором Wayne Gretzky Hockey."

1993 и 94 годы: Разобравшись с сидюковой версией The Terminator: 2029 и родив вторую (сидюковую же) часть NCAA: Road To The Final Four 2, Bethesda решает попробовать свои силы в новых жанрах. Выходит DELTA-V — помесь летного симулятора и action. (Именно за action эту игру и хвалили и даже называли Лучшей игрой года). Однако значительно более важное событие на мой (признаю, вполне пристрастный) взгляд, представлял собой выход первой настоящей ролевой игры фирмы. Ради такого случая я даже прерву свои хроники! Позвольте представить:

The Elder Scrolls: Arena

С самого начала, то есть с продуманного процесса генерации персонажа (18 классов героев — это здорово!) было ясно, что игровая вселенная будет сложной. Мир этот назывался Тамриэль и заключал в себе более 400 населенных пунктов, две с половиной тысячи магических предметов плюс огромное число NPC и монстров разной степени побиваемости.

Тамриэль предлагалось подробно и планомерно спасать, разыскивая Staff of Chaos и преодолевая изгибы сюжетной линии на 150 тысяч слов (даже по нашим временам это довольно много). Трехмерные VGA-лабиринты "от первого лица", в которых, как оказалось, можно поворачиваться на 360 градусов и двигаться в любую сторону (а также текстуры, полигоны, освещение и тени), оказались на редкость кстати после привычных квадратно-гнездовых ролевушек.

В Arena впервые появился знаменитый "магический конструктор" Bethesda — Spellmaker позволял создавать собственное колдовское оружие, комбинирую более 80 магических эффектов в разнообразные заклятия. Компьютерные маги и крутые манчкины были довольны и радовались без меры.

Разумеется, это была "Лучшая ролевая игра года".

А дальше?..

1994 и 95 годы: Action-adventure продолжают плодиться и размножаться — появляется очередная серия The Terminator: Future Shock, а Arena переиздается с титулом "Deluxe" (то есть в улучшенном варианте и с исправленными ошибками — налицо зарождение доброй традиции Тамриэльских патчей), а кроме того, выпущен PBA Bowling — симулятор боулинга, который за особенно правдоподобную имитацию метания шаров был признан "Official Game" даже настоящими спортсменами из Professional Bowling Association.

1996 год внесен в историю компьютерных RPG аршинными буквами (я бы назвал их золотыми, но у других могут быть и иные мнения). Надпись гласит: в этом году Bethesda выпустила в свет самую (большую, глючную, навороченную, свободную от сюжета, подставьте нужный эпитет) ролевую игру The Elder Scrolls: Daggerfall — вторую главу истории, начатой в Arena.



В этом, что, надо жить?

Про "Даггер", как его любовно окрестили фанаты, уже сказано много, подробно и разного. Начиная с хвалебных од, в исполнении переселившихся в компьютерный Тамриэль игроков, гоняющих спрайтовых монстров по полигонно-текстурированным и случайным образом нагенеренным лабиринтам, и кончая проклятиями их жен, начальников, учителей, детей, вдов и сирот (простите, увлекся), словом всех тех, кого эта "пожиралка времени" лишила общества друзей и близких.

Если же быть кратким, то главное достоинство Daggerfall состояло в открытости всего, чего угодно — сюжетной линии, характеристик героя, системы магии, устройства и параметров обмундирования...

Начиналось все вроде бы как обычно: вас посылают утихомиривать призрак недавно почившего короля. Однако в процессе поисков хоть каких-то намеков на причины неупокоенности бывшего монарха, оказывалось, что решать главную сюжетную задачу игры вовсе не обязательно. Вместо этого можно посвятить себя карьере вольного волшебника, рыцаря с большой дороги, простого вора или как угодно смешанного из аналогичных составляющих персонажа. Можно вступать в гильдии, приобретать лошадей, дома и корабли, ковать какие-нибудь особенные мечи по собственному проекту, составлять персональные заклятия, отправляться на приключения по своему хотению и по заявкам трудящихся — задание можно было получить от кого угодно, кроме монстра в лабиринте и горожанина на улице...

Игра получилась ну очень большая, со множеством сюрпризов и секретов. Пользуясь популярностью игрушки, ребята



из Bethesda выпустили книгу подсказок "The Daggerfall Chronicles: a Role Playing Hint Book". По моему мнению, эта шпаргалка за 20 долларов — чистое надувательство, зато если полазить по Сети, то можно найти огромное количество действительно полезных советов и косметических примочек для украшения Даггерфолла — благо, данные в игре хранятся в открытом виде.

Графика Daggerfall во многом представляла собой улучшенный, но все еще VGA вариант графики Arena, а потому, несмотря на всю свободу движка Xngine, эффекты освещения, погоду, внутренние и внешние обьемные пространства бурных восторгов у избалованных к тому времени SVGA-шными красотами геймеров не вызвали, более того, графика была одной из главных мишеней для претензий со стороны игровой общественности. Хотя, когда привыкнешь...

После выхода Daggerfall название компании Bethesda Softworks прочно соотнеслось со словом "патч", поскольку для исправления ошибок, замеченных в игре, их потребовалось около двух десятков.



Ракетой в небо

В том же 1996 году Bethesda довела своих терминаторов до апогея 3-D action-adventure и выпустила SkyNET — опять-таки на замечательном движке Xngine, но уже в SVGA 640x480. Окружение, в котором действует выбранный вами герой, состояло из полностью текстурированных полигонов и было реалистично освещено — с подвижными тенями и учетом направления источников света. Кстати, лабиринтами коридоров военных баз, поле битвы с киборгами, солдатами и прочими нехорошими ребятами не ограничивалось: в SkyNET были и открытые пространства — улицы, взлетные полосы и пустыри. Было, разумеется, оружие всяких видов, боеприпасы, ракеты, боеголовки и прочая атрибутика механизированного будущего из 3-D action, разбитого на миссии с общей целью — усмирить взбесившуюся систему ракетного оружия и не допустить мировой войны.

Условия сражений — число необходимых для убиения попаданий, количество доступных боеприпасов, а также плотность вражеского населения, можно было регулировать, подгоняя игру под свои геройские притязания и технические возможности: подвижность пальцев, износоустойчивость мышиного коврика и крутизну компьютера.

SkyNET была замечательна еще и тем, что в ней наконец-то (впервые в истории Bethesda) появился режим multiplayer, а значит возможность nodeathmatch'ить своих друзей по сети или по модему.

Не смогла?

1997 год выдался не слишком удачным: продолжая линию коллективной игры, Bethesda выпускает в свет автомобильный симулятор X-CAR Experimental Racing, в котором на компьютерные гоночные трассы могло выйти несколько игроков одновременно. Увы, несмотря на все замечательные настройки (от обьема цилиндра до шага коленчатого вала) и точное воспроизведение поведения автомобиля, с их помощью созданного, гонки на чужом поле (все-таки Bethesda никогда не занималась автосимуляторами) закончились практически ничем. Видимо, компьютерный автомобиль должно быть интересно не только настраивать, но и водить. X-CAR хитом не стал, ушел в кювет и булькнул в Лету: Пока-пока.

В том же году Bethesda выпускает второе, турнирное, издание PBA Official Bowling Game — PBA Bowling II: Tournament Edition, в котором полностью оцифрованные игроки выходили на полностью оцифрованное поле. Под Windows 95 шары метать стало гораздо веселее, кроме того, теперь это можно было делать вместе с друзьями. Multiplayer (до восьми человек!) проник и на виртуальные стадионы: ничего не поделаешь, мода есть мода. К сожалению, мода на сам симулируемый вид спорта, то бишь боулинг, то ли еще не наступила, то ли уже прошла, так что хита у Bethesda Softworks опять не получилось.

Медленный Hexen с элементами RPG

Третий релиз 1997 года, Battlespire, просто мистическим образом появившийся на перекрестке 3D action и ролевых игр, опять-таки принес много разочарований. На этот раз недовольными остались как те, кто с нетерпением ждал продолжения серии The Elder Scrolls (и, с горя, по третьему разу разбирался с призраком короля Лизандуса из Daggerfall), так и те, кто всем развлечениям на свете последнее время предпочитал Hexen II. Желая завлечь в Тамриэль новых игроков, Bethesda урезала мир Daggerfall до одного бастиона с восемью следующими один за другим игровых уровней. Получилось компактно и прямолинейно, как раз для тех, кто любит от первого лица погонять монстров (или — в режиме multiplayer — своих друзей-приятелей), не слишком отвлекаясь на всякие квесты-головоломки. Увы, скорости движка Battlespire оказалось недостаточно, чтобы разогнать игру — красивую, идущую в SVGA высокого разрешения, со всякими светотеневыми наворотами и отрисованными обьемными спрайтами — до скорости, на которой бегают современные 3D-action: еще одного Hexen не получилось. Не получилось и нового Daggerfall — без как следует разветвленного сюжета даже очевидные элементы RPG ролевой погоды не делают. А ведь обидно, такая ролевуха намечалась: 6 рас и 19 классов, 8 атрибутов, 19 скиллов; магия, позволяющая настраивать собственные заклинания; доспехи, мечи и кольца-амулеты, влияющие на атрибуты и умения. Даже с монстрами можно сначала поговорить и только потом сражаться!

Впрочем, неслучайно же нас предупреждали ребята из Bethesda — это не просто The Elder Scrolls, а The Elder Scrolls Legends — совсем другая серия игр.



Terminator: Skynet

Еще один тянитолкай

1998 год: На этом этапе нашего повествования мы обращаемся к будущему: те игры, о которых пойдет речь дальше, на момент написания статьи еще не вышли.

Чтобы не умножать расстройства и не обламывать надежд поклонников The Elder Scrolls (которые после истории с Battlespire ожидают от любимой фирмы всевозможных подвохов), следует сразу внести ясность.

Очень скоро должен появиться Redguard — новая игра, действие которой действительно происходит в Тамриэле, но — внимание! — на самом деле она станет вовсе не продолжением TES, а началом еще одной серии гибридов — "Elder Scrolls Adventure". Короче говоря, если Battlespire была помесью Daggerfall и Hexen II, то Redguard представляет собой нечто среднее между Daggerfall и Tomb Raider. Логика мичуриных от Bethesda понятна: раз уж Daggerfall получился таким удачным, жалко не воспользоваться средой для развлечения фанатов других жанров. В Redguard хороший солдат-наемник будет бороться с нехорошими пиратами, сражаясь на мечах, прыгая, бегая и, временами, общаясь с NPC и разгадывая отдельные головоломки. Что же касается механики, то на это раз Bethesda собирается наконец-то отказаться от спрайтов и сделать все — от персонажей до декораций полигонно-текстурированным. Камера будет подвижной, но даже при любых кинематографических переходах вид от третьего лица никуда не денется. Что получится в результате, будет очень сильно зависеть от соотношения action и adventure — двух слагаемых The Elder Scrolls Adventure: Redguard.

TES III и... IV

А как же TES III? Не волнуйтесь (или волнуйтесь, но радостно!) Daggerfall продолжится и продолжится в своем традиционном русле — в виде чистой RPG. Третья глава The Elder Scrolls разрабатывается уже 2 года и теоретически должна быть готова к концу 1998. Называться настоящее продолжение будет Elder Scrolls III: Morrowind.

Пока что разработчики секретничают и практически ничего, кроме общих фраз про чудесную и прекрасную SVGA графику в полном 3D, не сообщают (как будто бы мы и без них об этом не догадались). И, разумеется, никаких спрайтов.

Ken Ralston, руководитель проекта, говорит, что в сюжете игры будут использованы те линии, которые только-только наметились в TES II. Так, например, можно будет принимать участие в жизни гильдий — воевать с конкурентами или ввязываться во внутреннюю политику. Среди прочих интересных черт, Кен отмечает систему общения, в которой любую фразу можно будет раскрасить чуть ли не 15 интонационными оттенками и особую "судьбоносность" артефактов: каждый именной меч не просто влияет на силу удара, но и связан с историей Тамриэля, а потому вполне способен повлиять на дальнейшую судьбу завладевшего им героя.

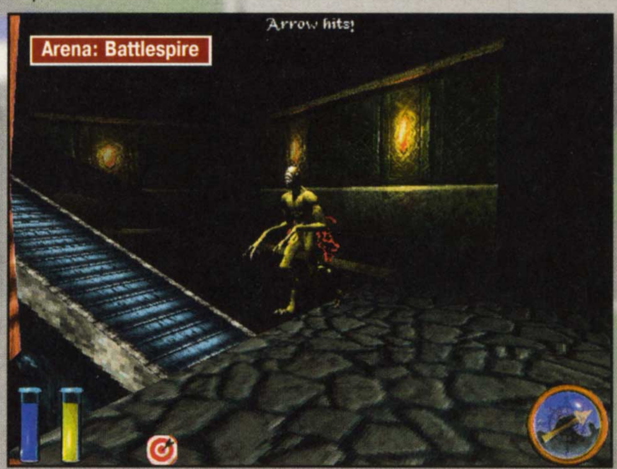
Кстати, по слухам, на конец 1999 заявлен еще один проект из цикла TES — Oblivion. Но про него пока не известно ровным счетом ничего.

Они почти готовы

В 1998 году Bethesda Softworks собирается донести до нас еще две игры. Во-первых, в продолжение автомобильной темы, начатой X-CAR, появится симулятор Burnout, посвященный весьма странному виду гонок, процветающих с США, но не слишком известных где-нибудь еще. Суть так называемых Drag Racing состоит в том, что на ни в чем не повинный автомобиль ставят ракетный двигатель и получившуюся конструкцию помещают в каньон или на прямолинейный участок шоссе. Обычно в гонках участвует всего две машины, продолжаются они секунд восемь, а дистанция составляет всего четверть мили. Ясное дело, что играть придется, в основном, в настройку ракетомобиля — дело сложное, но как быть с интересом для широких масс? Одна надежда на красоту графики и необычность жанра. Что же касается второго практически готового проекта, то говорить о его выходе просто неудобно — так долго это знаменательное событие откладывалось и переносилось.

Да, конечно же, я имею в виду The Tenth Planet, научно-фантастическую стратегию, совмещенную с космическим симулятором. Этакий коктейль для настоящих звездных волков со стажем, готовых всеми средствами отвоевывать матушку-Землю у "чужих", вторгнувшихся в Солнечную систему с далекой десятой планеты, расположенной где-то за орбитой Плутона. Средства, по идее, будут следующие: общая стратегия ведения боев, тактические летные миссии плюс научно-технический прогресс с уклоном в сбор инопланетного утиля и элементами гонки вооружений. Все это — на фоне огромных космических станций, обтянутых "натуральными" текстурами планет и полигонных астероидов.

Самое многообещающее в The Tenth Planet — полная свобода развития событий (разве что, за "чужих" болеть нельзя!): когда жесткого сценария нет и все зависит только от вас, играть интереснее.



Arena: Battlespire

Вместо заключения

Где-то около 2000 года линия времени, по которой мы двигались, растворяется в тумане — знакомом таком тумане, который всякий уважающий себя разработчик умеет напустить, дабы под его прикрытием спокойно заниматься своими делами. Что это за дела, сказать трудно. Можно, конечно, строить прогнозы и ожидать, например, продолжения линии автомобильных симуляторов или все еще надеяться на новую RPG... только это все, опять-таки, стереотипы. Не лучше ли просто подождать и посмотреть, чем Bethesda Softworks порадует нас, геймеров следующего тысячелетия?

Василий Андреев

Covert Action

Жанр: Шпионская игра
Издатель: Microprose
Разработчик: MPs Labs
Год: 1990

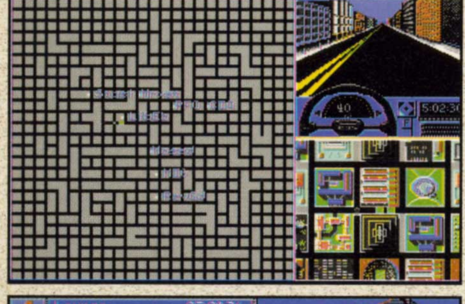
Как разведчик разведчику скажу вам: вы болван, Штюбинг!
из к/ф "Подвиг разведчика"

О способности Сида Мейера разрушать четкие границы жанров известно всем. Чаще всего он просто создает нечто – неважно, стратегию, симулятор, или wargame, переворачивающее наше представление об играх такого рода. Но иногда на него находит, очевидно, некоторое особое откровение. И в таких уникальных случаях он делает игру, которая СОЗДАЕТ новый жанр. Собственно, уже существует два прецедента. Первым опытом были Pirates!, и сейчас уже можно уверенно говорить о таком жанре, как "пиратская игра". Второй игре повезло гораздо меньше. По причинам, о которых только господь Бог имеет хоть какое-то представление, описываемая здесь Covert Action не только не породила сонма подражателей, но и была в меру крепко и совершенно незаслуженно забыта.

Восстановим же справедливость!

Игра в точности соответствует своему названию (Covert Action – подрывная деятельность). Вышеозначенную деятельность вы и будете пресекать. Для этого придется влезть в шкуру спец-супер-агента 0099 ЦРУ Макса Ремингтона (или убийственного вида дамочки с такой же фамилией и трудно-произносимым именем). Ваша цель – точно выполняя указания руководства, переловить всех террористов земного шара и дослужиться до высокого ранга 0001. Причем работать надо быстро, поскольку на всю карьеру отпущено только 10 лет.







Итак, дело начато. Всего-то есть, что несколько улик и самая общая информация. Но и ее достаточно, чтобы на первое время выбрать объект для слежки. Это явка какой-нибудь злобной организации – ООП, или там мафии, а то и всесильного КГБ.

Итак, подошли к объекту. Можно просто последить за входящими и выходящими людьми. Отдельным подозрительным личностям, отъезжающим с места наблюдения, можно сесть на хвост и вволю погоняться на машине по городам и весям. Правда, делать это следует осторожно – заметить хвост легче легкого, и все труды, извините за каламбур, пойдут коту под хвост. Куда надежнее установить на машине субъекта маячок. Поковыряешься минуту с контактами – и клиент сам привезет тебя на новую явку уже других хозяев. А те как раз и замешаны в готовящемся преступлении... Так, пора прослушивать телефон. Чем слабее охрана, тем больше будет времени на решение нехитрой головоломки с переключателями. Наградой будет масса информации, которая может вполне прояснить сложившуюся в деле ситуацию. Наиболее ценны криптограммы – как только вы перехватите шифровку – стрелой в местное отделение ЦРУ. Пошевелив мозгами и разгадав код, можно наверняка получить ценную информацию, которая позволит арестовать, а то и перевербовать вражьего агента.

Но все это, господа, полумеры. Вломиться в здание, и перекоцать всех на этой чертовой явке – вот настоящая работа для Макса Ремингтона! Этот режим – самая лучшая часть Covert Action. Хотя есть и некоторые нарекания – интерфейс. Не то, чтобы он был слишком сложным, но к нему надо привыкать.

Итак, вступаем в царство top-down action. Бегаем по зданию, стреляем в охрану. Нелишне будет проверить содержимое письменных столов и, особенно, сейфов – так что без набора "Юный Медвежатник" на задание не отправляйтесь! Кстати, не следует проходить мимо и, извините, унитазов. Эти керамические друзья человека – верные поставщики бесценной информации. Кое-где бывает нужно расставить жучков – потом иной раз что полезное узнаешь. Есть и некоторый выбор оружия – три типа гранат, пистолет и "Узи". И, конечно, лучший друг Макса – бронежилет.

Вот в таких буднях и проходит жизнь борца с организованной преступностью. Каждое дело неповторимо (соответственно показатель replay value высок, как Эверест) – новые люди, новые города (а их в игре немало – две Америки, Европа, да Африка с Ближним Востоком). Если дело вести грамотно, то и преступление будет предотвращено, и всех гадов повяжут, и, при известной ловкости, будет арестован Один Из Главных Злых Гениев – Mastermind.

За все эти аресты и прочую дребедень ваш сыщик получает очки положительные, а за невыполненные действия (уход преступника от возмездия, а то и, упаси Бог, свершившийся теракт) – отрицательные. Баланс зачисляется на его текущий счет, и от этого баланса зависят две вещи: темп продвижения по служебной лестнице и культурный отдых. Если очков мало, приходится "расслабляться" в прачечной или в офисе. А при солидном успехе – пляж, казино, и такие девочки!..

Интересно в Covert Action решен вопрос с уровнями сложности. Помните, в Pirates! самый простой уровень был уже достаточно непрост, причем по ходу игры сложность возрастала. Тут такая же история – если в начале с электронной головоломкой справится и ребенок, то по мере продвижения требуется все большее напряжение серого вещества. Становится больше охраны в зданиях, агенты врага нападают на Макса при выходе из отеля, преступники применяют адски сложные шифры. Но и награда за успех соответствующая!

Конечно, графика и звук в этом творении устарели. Но они великолепны! Пора прекратить использовать это выражение "для своего времени"! Хорошая графика – хоть EGA, хоть CGA – остается таковой всегда!

В статье, к сожалению, невозможно описать все тонкости и моменты Covert Action, которые сделали ее столь оригинальной. Ведь дело не только в том, что Мейер сумел объединить два типа аркады и две разных головоломки одной сюжетной линией. Он почти идеально все сбалансировал. И, к тому же, в игре присутствует характерная атмосфера – как ни крути, а она представляет собой отражение серии фильмов о Джеймсе Бонде.

Игра эта попала мне летом 1993 года. Соседские пацаны гоняли футбольный мяч, а я ловил преступников, буквально заболев Covert Action. И с вот самых тех давних пор, уже почти 5 лет, я жду хоть чего-нибудь – сиквела, римейка, клона, даже пародии. Безрезультатно...

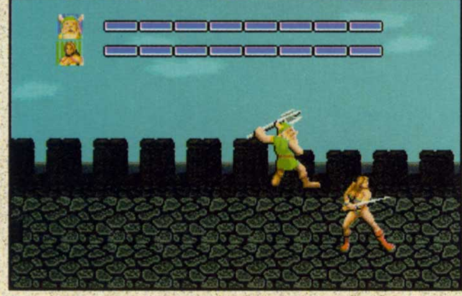
Андрей Алаев

Golden Axe

Жанр: Arcade
Издатель: Sega
Разработчик: Sega
Год: 1990

Мое знакомство с играми для персональных компьютеров состоялось в 1990-ом году. Приятель прислал мне из Америки дискетку с заманчивой надписью «Goldaxe». После того, как дискета оказалась в дисководе, половина школьников стала проводить все свободное время в дисплей-классе. По тем временам это была игра, из-за которой практически каждый с замиранием сердца ожидал своей очереди сесть за компьютер. Сюжет заключался в следующем: злой Death Adder похител королевскую чету и их дочь. Одолеть похитителя вызвались три героя — викинг,





амазонка и варвар, каждый из которых обладал специфическими ударами и магией. Гном был монстром ближнего боя, а магия амазонки убивала даже некоторых боссов уровней.

VGA графика поражала взор и радовала красочной палитрой из 256-ти цветов, а из-за опции «multiplayer» создавались «легендарные» тандемы, оспаривавшие между собой право считаться лучшими. Вдобавок присутствовал режим «duel», ставший прообразом будущих Street Fighter и Mortal Combat.

Игра оказалась достаточно длинной и сложной для прохождения, так что далеко немногим удавалось дойти даже до середины, покататься на всех трех типах драконов, сразиться с гигантскими рыцарями. Как и в любой другой аркаде, в Golden Axe были свои хитрости, «тактические» уловки и супероружие. Например, самых сильных боссов можно было не просто порубить на кусочки, а сбросить в пропасть или значительно ослабить применением магии. Компания Sega не стала переносить на платформу персоналок продолжения «Golden Axe»,а жаль, так как она все же была в то время одной из лучших, сравнимой по играбельности с Contra и Gods.

Николай Барышников

Sam & Max hit the road

Жанр: Quest
Издатель: LucasArts
Разработчик: LucasArts
Год: 1993

В последнее время компания LucasArts Entertainment достаточно широко известна как издатель компьютерных игр. Но горе тем безграмотным, что думают будто такой успех в значительной мере, а то и полностью обусловлен одним-двумя кассовыми релизами. Согласен, LucasArts, в некоторой мере спекулировала на теме звездных воинов, и даже местами перегибала палку (Star Wars: Rebellion), но всегда оставалась на высоте.

В те незапамятные времена, когда 386'е только начали входить в домашний обиход, появилась игра Sam & Max — яркий мультяшный квест, качественно прорисованный, с хорошей анимацией. Следует отметить, что основное отличие этой игры от серой массы Space Quest'ов от Sierra — юмор. Да-да, тот самый добротный мультяшный юмор, имеющий наибольшее значение в создании особого колорита игры (и никакого секса, как в Ларри :-)).

Главные герои этого эпического творения: Sam (собака) — пародия на американского детектива времен 50-х, в синем костюме, шляпой того же цвета и немного выпирающем животом. Помогает бравому псу Max — просто заяц, белый, но никак не пушистый, на первый взгляд простой тихоня, а на практике... Чего стоит наличие в игре действия "USE MAX". Как вы его будете использовать это уже ваше дело.

Эти ребята подрабатывают сыщиками, у них нет начальства (freelance police) и, что самое приятное Sam и Max игнорируют принцип всех американских полицейских: «У нас как в сортире, дело не сделано, пока не испорчена бумага». Ну, да ладно, перейдем к сюжету.

Итак, одним прекрасным утром напарникам поступает задание разыскать пропавшего Бигфута. Что это за таинственная личность? Откуда? Одному Богу известно. К сожалению, опции "ask God" в игре не существует, поэтому весь этот клубок хитросплетений придется распутывать вам. Надо заметить, работенка не из легких.

Игра снабжена большим количеством приколов. Собственно, по ходу игры собака и заяц только и делают что прикалываются. Так, например, чтобы достать список приказов, Max'у пришлось вывернуть наизнанку потягивающуюся около его машины кошку. Шутки шутками, а возникающие перед игроком задачи решать ох как непросто! Иногда приходиться сосредотачиваться: смотришь, бывало, в телескоп (точнее Sam смотрит), а видишь, как говорится... Через 5-10 минут, обойдя все возможные закоулки, понимаешь, что нужно порой вернуться чуть ли не в самое начало (найти линзу). В общем классический квест а-ля пойди туда сам знаешь куда... Задумаешься, поломаешь голову — и при этом всякий раз, как до чего-нибудь догадаешься, вдруг выясняется, что в ходе игры тебе неоднократно намекали, что именно и где нужно сделать. Иногда прямо подсказывали, но все это было хитро завуалировано, хотя и вполне логично.

Для передвижения между игровыми областями используется старый потрепанный "Кадиллак". Кроме офиса наших друзей, на карте существует много мест, которые обязательно придется посетить, для успешного прохождения игры.

Очевиден тот факт, что разработчикам свойственно здоровое чувство юмора. И даже сейчас играть в Sam & Max весьма и весьма интересно. Классика как никак. Как никак предшественник следующего хита от LucasArts — Full Throttle.

Александр Гетман







ИНТЕРНЕТ

раздел обо всем, что так или иначе касается игр, интернета и [illegible]

НОВОСТИ

Ребята, давайте жить дружно!

В начале апреля компания 3DO объявила о релизе новой версии одной из наиболее популярных сетевых RPG – Meridian 59 Renaissance. Новинок в последней версии действительно много – изменен графический движок, введены дополнительные NPC и монстры, появился Necropolis – целый новый регион. Пользователям стали доступны классы Necromancers и Hunters.

Найдено и решение проблемы player-killing (или PK'ing), что в миру означает онлайновое убийство одних персонажей другими. Сторонники убийств утверждают, что такое поведение – естественный феномен; противники возражают им, что истребление себе подобных портит игру. Решив угодить "и вашим и нашим", 3DO просто создало игровую область под названием Sacred Haven (Священные небеса), которая в плане игры во всем идентична остальному миру Меридиана, за маленьким исключением – здесь нельзя грызть друг другу глотки.

Версии всех пользователей будут апрейдиться автоматически во время игры. Новички же могут скачать новую версию с сайта компании – *www.3do.com*.

Пришло сумеречное время

Во второй половине марта семейство достойных сетевых RPG пополнилось еще одной игрой – Mplayer (*www.mplayer.com*) запустил Underlight, над разработкой которой потрудилась Lyra

Studios. Основные особенности – real-time, 3D, развитой ролевой мир. Это также первый title, за общение с которым Mplayer собирается взимать деньги. Бесплатно можно было поиграть только во время премьерного месяца. Правда, кто успел в это время зарегистрироваться на сайте, получили по второму бесплатному месяцу. В дальнейшем удовольствие обойдется в $14.95 ежемесячно. Игровая среда представляет собой мистический город снов, в котором набирают силу кошмары. Underlight не содержит NPC, нет и каких-либо событий, отработка которых зависела бы полностью от AI. Все отдано на откуп игрокам, что несколько необычно для онлайновых игр.

Магия на TEN

Радуйтесь, о владельцы фирменных коробок "Magic: The Gathering". В великом Багдаде все спокойно. А посему у вас есть возможность бесплатно оторваться по Сети в любимую карточную стратегию. Онлайновая служба TEN (Total Entertainment Network) объявила о переходе на полный сетевой вариант "Магии"! Удачный дебют игры на TEN (*www.ten.net*) состоялся в январе этого года. По прошествии квартала количество пользователей службы возросло на 10.000 человек. В основу недавно появившейся рейтинговой системы положен переработанный вариант системы, которой пользуется Федерация шахмат США. В среднем "Магией" разминаются по 1400 человек в день.

Вы еще не определились с цветом любимого волшебства? Выбирайте красный или белый – у кого в каких войсках прадедушка служил. Или синий – цвет Волги.

А первая болванка угодила в бензобак...

...Выбрался из танка я и сам не знаю как. Веселее станут онлайновые сражения на полях Tanarus'a. Разработчики из компании Sony выложили для скачивания два разноразмерных файла-апгрейда. Тот, что Full Install (20 Mb) содержит полную версию игры. К вашим услугам – сразу все 13 арен. Адрес для скачивания – *ftp.tanarus.com/pub/Tanarus_Large.exe*.



Small Install (7.6 Mb) – позволит сделать апгрейд до последней версии от 17 марта. В нем имеются данные только для одной арены. Все остальные будут скачанеы автоматически во время игры. Адрес – *ftp.tanarus.com/pub/Tanarus_Small.exe*.

Колонка редактора

Вот, собственно, и наступил апрель. Интернет отреагировал на на это знаменательное событие довольно таки бурным образом. Первоапрельских шуток было хоть отбавляй. Причем шутили, как игровые сайты, так и новостные монстры – PC Gamer, Gamespot. Ну, да, что я тут разглагольствую – загляните в раздел новостей – там под это дело отведено достаточно много места.

Шутить не буду – потому как настроения нет. Сами наверное понимаете. Соответственно, все новости правдивы. Далее следует обзор по Интернетовской халяве. Все возникшие вопросы адресовать Игорю Дарт aka Vader'y. Вы в своих письмах часто просите рассказать о музыкальных стандартах, в частности о MPEG 3. На эту тему можете почитать статью "Музыка в Интернет". Как всегда, обычный FAQ, посвященной, казалось бы, банальной тематике E-mail. Банально это или нет – решите после прочтения. Критика и коментарии – welcome.

Касательно пиратской тематике в Интернет. Думаете, я не понимаю, чего вы от меня хотите? Warez! Warez! – дружно скандируют письма некоторых недалеких читателей. И не присылайте, пожалуйста, письма с просьбой выслать по E-mail какую-нибудь игру или расказать, как взломать систему авторизации кредитных карт. Не надейтесь, не расскажу. Читаешь такой E-mail, и не знаешь, то ли смеяться, то ли плакать. Мы и так уже заслужили себе прозвище "Рупор пиратсва"... Тем не менее в следующем номере будет весьма интересный материал касательно картинга.Если кто не знает, что такое "carding", подождите с месячишко.

Ладно, TTFN,

Игорь Власов



Место	Недели	Название	Издатель	Жанр
1	27	Total Annihilation	Cavedog/GT	RTS
2	16	Quake 2	Id/Activision	3D Action
3	24	Age Of Empires	Ensemble/Microsoft	RTS
4	65	Diablo	Blizzard	RPG/Action
5	25	Fallout	Interplay	RPG
6	72	HoMM2/add-on	New World/3DO	Strategy
7	20	The Curse of Monkey Island	LucasArts	Quest
8	19	Fifa (Road To World Cup 98)	EA Sports/EA	Sports
9	25	DF 2 (Jedi Knight)/Add-on	LucasArts	3D Action
10	**10**	**Gag**	**Auric Vision**	**Russian Quest**
11	21	Grand Theft Auto	DMA/BMG	AutoSim
12	15	Wing Commander (Prophecy)	Origin/EA	SpaceSim
13	19	Tomb Raider 2	Eidos	Action/Adventure
14	71	MoO2 (Battle at Antares)	MicroProse	Strategy
15	41	Carmageddon	Stainless/SCI/Interplay	Action/AutoSim
16	71	C&C/Counterstrike (Red Alert)	Westwood	RTS
17	25	Imperialism	Frog City/SSI/Mindscape	Strategy
18	19	Myth (The Fallen Lords)	Bungie/Eidos	RTS
19	36	X-Com 3 (Apocalypse)	Mythos/MicroProse	Strategy
20	40	Dungeon Keeper	Bullfrog/Electronic Arts	Strategy
21	24	Gettysburg	Firaxis/Electronic Arts	Wargame
22	109	Civilization 2/Fantastic Worlds	MicroProse	Strategy
23	23	Entrepreneur	Stardock	Strategy
24	3	Battlezone	Activision	Action/Strategy
25	17	Seven Kingdoms	Enlight/Interactive Magic	Strategy
26	22	Riven (The Sequel To Myst)	Cyan/Red Orb	Quest
27	15	Worms 2	Team 17/MicroProse	Logic Arcade
28	19	Blade Runner	Westwood/Virgin	Quest
29	28	Dark Reign (The Future of War)	Auran/Activision	RTS
30	88	Quake/add-on	Id/GT	3D Action
31	56	Magic/Add-ons (The Gathering)	MicroProse	Strategy
32	1	Star Wars (Rebellion)	LucasArts	Strategy
33	16	Lords Of Magic	Impressions/Sierra	Strategy
34	27	NHL 98	EA Sports/EA	Sports
35	122	Warcraft 2/add-on (Tides of Darkness)	Blizzard	RTS
36	18	F1 Racing Simulation	Ubi	Racing
37	26	Ultima Online	Origin/EA	Online RPG
38	39	Links (OS/2)	Access/Stardock	Sports
39	26	Lands of Lore (Guardians of Destiny)	Westwood	RPG
40	48	X-Wing vs. Tie Fighter	Totally/LucasArts	SpaceSim
41	34	Warlords 3 (Reign of Heroes)	SSG/Red Orb	Strategy
42	77	Avarice (The Final Saga) (OS/2)	CSS/Stardock	Quest
43	80	The Elder Scrolls (Daggerfall)	Bethesda/Virgin	RPG
44	39	LBA 2/Twinsen's Odyssey	Activision	Quest
45	67	Trials of Battle (OS/2)	Shadowsoft/Stardock	Shooter
46	4	Tex Murphy (Overseer)	Access	Quest
47	50	Need for Speed 2/Special Edition	Electronic Arts	Racing
48	23	Panzer General 2	SSI/Mindscape	Wargame
49	44	Capitalism Plus	Enlight/Interactive Magic	Strategy
50	76	MechWarrior 2 (Mercenaries)	Activision	Action
51	5	Balls of Steel	Wildfire/Pinball Wizards	Arcade
52	67	Privateer 2 (The Darkening)	Origin/Electronic Arts	SpaceSim/Quest
53	25	Incubation (Time Is Running Out)	Blue Byte	Strategy
54	19	Championship Manager 97/98	Eidos	Sports
55	13	F22 (Air Dominance Fighter)	DID/Ocean	FlightSim
56	123	Stars! 2	Star Crosses/Empire	Strategy
57	20	Pax Imperia (Eminent Domain)	Heliotrope/THQ	Strategy
58	53	Interstate '76/Arsenal	Activision	Action/AutoSim
59	13	I-War	Optical/Infogrames/Ocean	Strategy
60	94	The Settlers 2/Die Siedler 2	Blue Byte	Strategy
61	21	Abe's Oddysee	Oddworld/GT	Arcade
62	100	Duke Nukem 3D/add-ons	3D Realms/GT	3D Action
63	38	Betrayal in Antara	Sierra	RPG
64	10	Red Baron 2	Dynamix/Sierra	FlightSim
65	28	Hexen 2	Raven/Activision	3D Action
66	24	Uprising	Cyclone/3DO	Action/Strategy
67	49	Vigilance on Talos V (OS/2)	PolyEx	Arcade
68	108	Descent 2	Parallax/Interplay	3D Action
69	**2**	**Parkan (The Imperial Chronicles)**	**Nikita**	**Russian SpaceSim/Action**
70	9	Flight Simulator 98	Microsoft	FlightSim
71	12	Starfleet Academy	Interplay	SpaceSim
72	22	Close Combat (A Bridge Too Far)	Atomic/Microsoft	Wargame
73	19	Longbow 2	Jane's/Electronic Arts	FlightSim
74	18	Warhammer (Final Liberation)	SSI/Mindscape	Wargame
75	10	Resident Evil	Capcom/Virgin	Action/Quest
76	24	Shadow Warrior	3D Realms/GT	3D Action
77	52	Emperor of the Fading Suns	Holistic/Segasoft	Strategy
78	89	World Circuit Racing/F1 (Grand Prix 2)	MicroProse	AutoSim
79	64	M.A.X.	Interplay	Strategy
80	43	Moto Racer	Delphine/BMG	MotoSim
81	6	Chasm (The Rift)	Action Forms/Megamedia/GT	3D Action
82	16	SubSpace	Burst/Virgin	Action
83	20	Birthright (The Gorgon's Alliance)	Sierra	RPG/Wargame
84	69	Lords of the Realm 2/add-on	Impressions/Sierra	Strategy
85	15	Atlantis (The Lost Tales)	Cryo/Interplay	Quest
86	21	Pro Pinball (Timeshock)	Empire	Pinball
87	64	Crusader (No Regret)	Origin/Electronic Arts	Action
88	21	NBA Live 98	EA Sports/EA	Sport
89	15	C&C (Sole Survivor)	Westwood/Virgin	Action
90	16	Dark Earth	Kalisto/MicroProse	Quest
91	22	Zork (Grand Inquisitor)	Activision	Quest
92	1	F-15	Jane's/EA	FlightSim
93	19	Steel Panthers 3 (Brigade Command)	SSI	Wargame
94	55	MDK	Shiny/Playmates/Interplay	Action
95	4	F-22 Raptor	Novalogic	FlightSim
96	37	Pod	Ubi	AutoSim
97	86	The Pandora Directive	Access	Quest
98	12	Realms of the Haunting	Gremlin/Interplay	Adventure
99	1	M1 Tank Platoon 2	MicroProse	TankSim
100	119	Galactic Civilizations 2 (OS/2)	Stardock	Strategy

на основе Internet **PC Games Top 100**, выпуск 275 от 06 апреля 1998 года.

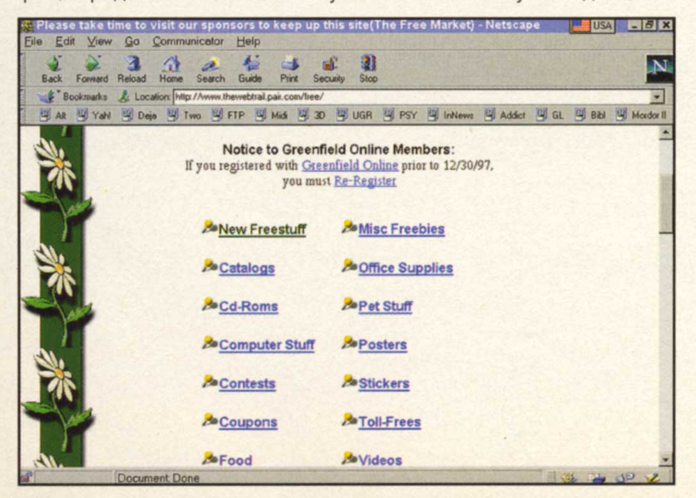
О халяве разной / не всегда полезной

Все любят дарить подарки. Или делать вид, что любят дарить подарки. Или не любят дарить подарки. Как кому нравится. А вот получать уж точно любят все. Недаром говорится, халява она и в Гондурасе – халява. Для русского же человека, что-нибудь где-нибудь отхватить за просто так, можно сказать является самоцелью. В отношение получения кучи всяких полезных (хотя нет, по большому счету бесполезных) вещей Интернет является настоящим золотым дном. Надо только уметь искать тех, кто хочет тебе всю эту чушь спихнуть. Самое интересное, что таких "богатых Буратин" полным-полно. Правда, правильнее было бы их назвать Пинокkио, так как они все как один буржуи. Собственно, в этой статье речь как раз и пойдет о том, где взять что-нибудь на халяву и как это сделать.

Кому это нужно и нужно ли это вообще?

Здесь уж все зависит от вашего характера и наклонностей. Если вы человек разумный (да, мне надоел избитый термин homo-sapience), то, само собой, поразмыслив некоторое время придете к выводу, что на халяву все могут раздавать только полные дураки. Собственно, один дурак это общепринятая норма на один кубокилометр человекообразной массы. Но вот когда дураков много, (точнее около сотни или даже больше) стоит задуматься насчет... Нет. Я не собираюсь убеждать вас в расстройстве некоего неисследованного серого вещества, расположенного в верхней части вашего организма. И лекции по анатомии тоже читать абсолютно не хочется. Влом. *С мозгами. У вас. Все. В порядке.* Все нормальные люди, впервые столкнувшиеся в Интернет с бесплатной рассылкой вещей приходят к выводу, что сей бизнес крайне неприбылен для тех, кто их рассылает, после чего окончательно (или до определенного момента) и бесповоротно (практически) причисляют вышеназванный контингент к категории дураков. Все вроде понятно. Только вот в дураках оказываются как правило те самые, принимающие решения на скорую руку умники.

Разъясним на примере. Вам нравится патефон. Вы тащитесь от старых бабушкиных пластинок, валяющихся на запыленном чердаке. Но вот незадача – патефон, отпатефонил свое и отошел на покой. Несчастная бабулька в шоке – вы, естественно, тоже. И, о чудо, на каком-то сайте в Интернет ваш проницательный взор прямо-таки пришпиливается к красивому баннеру "Бесплатные патефоны только у нас". Дрожащий курсор мышки тыкается в нужное место, нажатая кнопка издает божественный, ни с чем несравнимый, щелчок. А вашему вниманию предъявляется великолепная в своей простоте форма. Которую надо заполнить и желанная машинка у вас в руках. Имя, фамилия, адрес, город и нажатие на кнопку OK. В мечтах вы уже видите, как



добрые дядечки отправляют на ваше имя запечатанную увесистую коробку...

Бзинг! Мечтания самым бесцеремонным способом обрываются обиженным бибиканьем Нетскейпа. Сей свершившийся факт подкрепляется появлением непонятной таблички с невразумительными символами. На проверку символы оказываются английскими. Умный сервер ругает вас за незаполнение некоторых полей. Скатывание экрана вниз вытаскивает на свет божий еще две строчки. Но что это?! Номер кредитной карточки?! Имя владельца?! А как же бесплатный патефон?! Надпись внизу. "Оплата за доставку – 15$". И вот уже добрые дядечки вытаскивают вашу коробку из вагона, грубо швыряют нежный аппарат на перрон и идут выпивать, обругивая вашу жадность.

Сзади стоит бабушка. Ей очень нужен патефон и из старого сундука извлекается кредитка American Express. И вот уже снова добрые дядечки с румяными лицами, шатаясь, затаскивают коробку в поезд и идут отдыхать. Теперь уже ничто не помешает вам заполучить предмет вожделения.

Бесплатные. Патефоны. Бывают. Только. В сказках. Через две недели раздается стук в дверь. На пороге топая валенками стоит мужик в камуфляже и хмурясь требует предьявить паспорт. Бабушка падает в обморок. Вы идете в комнату и приносите ксиву. Приняв еще более суровый вид вояка предлагает вам расписаться в какой-то ведомственной бумажонке, после чего вручает маленький конверт. Козыряет и уходит.

В конверте две иголки. Для патефона. И красивая открытка с надписью. "Теперь при покупке нашего патефона вы имеете право на скидку в 5%". Бабушка смотрит телевизор SONY. Соседские мальчишки играют старыми пластинками во дворе.

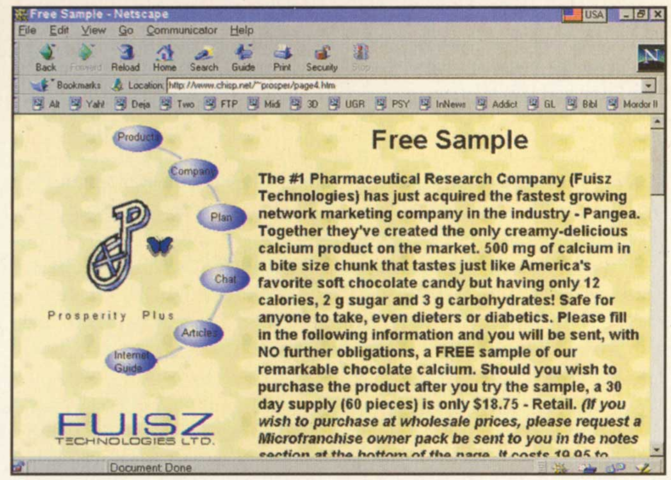
Утрирую. Никто вам не будет присылать иголки от патефона. И не потому, что сей предмет является достоянием прошлого. А потому, что дураков, не в пример народным поверьям, несколько меньше. А вот диск прислать могут. Что на диске? А что угодно. По ценности сравнимо с иголками для патефона. Хотя несколько дешевле. А вы еще и за доставку заплатите. Подражая Крылову, выводим мораль: не все то круто, что на халяву. Не все то на халяву, что круто. Все, что на халяву не круто. А точнее,

В Интернет существует около сотни фирм, занимающихся рекламными акциями для облагодетельствования человечества. Точнее, строящих свои рекламные компании на бесплатной рассылке образцов товара. Товаром может быть все, что угодно. Начиная с компакт-дисков и стирального порошка, и заканчивая мышиными ковриками и собачьей едой. Само собой, производители рассчитывают, что вы, повозив мышкой по коврику и оценив добротность материала, или, накормив собаку и убедившись, что она не сдохла, тут же броситесь заказывать вагон еды для псины и маленькую тележку с ковриками. Вот он знаменитый символ предпринимательства без обмана – Try before you buy (попробуйте и убедитесь).

Собственно, если вам некуда деть свое свободное время, можете попытаться заказать себе кучу всевозможного барахла. Сидеть потом с друзьями, разбирать все присланное и смеяться над своей глупостью. Ну кто, тут хочет почувствовать себя глупым? . . . да знаю я, все вы тут гордые. Ладно, читайте..

Кладбище собачьего корма

Гигантами сетевой халявы являются такие сервера как, Lycos, Altavista, Yahoo. Нет, я не издеваюсь. Серьезно. Заходите на любой крупный поисковый сервер и задает поиск по ключевым словам "Free cd-roms", "Free cassettes или "Freebies" (общепринятый английский термин для обозначения халявы). Пораскинув некоторое время мозгами, сервер выдаст вам список



страниц, эдак, на десять-пятнадцать. Для начала совсем даже не плохо. Не факт, что за каждой ссылкой вас поджидает добрый дядя с ковриком от мышки (как правило, половина отсеивается по причине отсутствия самих страничек, вторая половина – по некоторым другим причинам, рассмотренным ниже), но ведь у вас куча свободного времени. Как известно, нет ничего лучшего, нежели тыкать во все подряд и изучать последствия своих тыков. Романтика...

Кстати. В отношение поисковых серверов, на мой взгляд самым оптимальным является RAMBLER (www.rambler.ru). С одной стороны, русский воспринимается все-таки более естественно, нежели английский. С другой – на многих страничках, найденных по ключевому слову "халява", обнаружится просто таки неимоверное количество ссылок на сайты бесплатного сыра. Приводить в своем обзоре какие-либо ссылки я не собираюсь, по причине недолговечной природы оных. Зато дам несколько советов. Может быть полезных. Или нет.

Не все то халява, что на халяву

Если задастся целью классифицировать залежи бесплатного сыра, самое оптимальное будет оценивать его по критерию доступности. Итак, халява бывает трех видов. Поподробнее.

С иноземным рылом, да в американский ряд: к сожалению, на данный момент Россия находится в несколько обособленном положении от всех остальных. В финансовом плане. Объясняется это отчасти прирожденной хитростью и изворотливостью русских умов (что такое Генераторы Кредиток помните?). Как говорится "волка позорного" только могила исправит, а цивилизованное общество для него не указ. Посему многие зарубежные фирмы просто не занимаются свободной рассылкой за пределы США и Канады. И не переубедишь народ, что если вы закали двадцать коробок цейлонского чаю, так это только для того, чтобы распробовать получше, а не по причине своей принадлежности к бесчестной толпе халявщиков. К сожалению, выяснить сие прискорбное ограничение можно только заглянув на страничку самой фирмы. Здесь вас больше всего должна интересовать строчка "U.S. & Canada residents only". Есть такая строчка? Накрылся ваш патефон медным тазом. Второй признак – отсутствие строчки Country, как класс, либо же наличие только двух выборов – опять же U.S. и Canada. Обидно, зато справедливо. По их мнению.

Не все то на халяву, что халявой зовется

Да. Есть и такой вариант. Заключается он в следующем. Вам предлагают абсолютно бесплатно доставить образец производимой фирмой продукции. С вашей же стороны требуется лишь оплатить расходы на пересылку. И не в том дело, что это большие деньги. Заплатить за какой-нибудь интересный CD тридцать рублев – это не больно. Но дело не в этом. Вам просто не удастся осуществить проплату. Как правило, деньги принимаются только посредством кредитной карточки (самые распространенные American Express и Visa). Даже если вы являетесь счастливым обладателем оного магического предмета, то все равно, в 50% случаев у вас ничего не выйдет. Объясняется это опять же тем, что многие зарубежные фирмы не ведут денежные расчеты с Россией и блокируют их на корню. Косвенным признаком данной разновидности халявы является строчка с требованием ввести номер кредитной карточки. Как только увидели такую строчку можете смело разворачиваться и идти искать удачи где-нибудь в другом месте. Вторая разновидность таких серверов – вам не требуется оплатить расходы на пересылку, а нужно всего лишь доказать, что вы достигли совершеннолетия. Не надейтесь. Никто не будет высылать вам на дом бригаду для удостоверения вашей личности. Все куда проще. Вам, опять же, требуется ввести номер своей кредитки, дабы компания могла снять с нее хотя бы пять центов, и тем самым проверить ее подлинность. Как бы то ни было – конечный результат один – дохлый номер.

Халява, просто халява

И, наконец, мы добрались до самого приятно. Есть такие фирмы (добрые люди) которые действительно рассылают халяву в любую точку мира (включая наш забытый уголок) и делают это из чистых побуждений души, т.е. абсолютно бесплатно. Итак, если вам все-таки удалось разыскать на просторах Интернет десяточек-другой таких компаний – считайте себя счастливчиком. Теперь самое время приступить к оформлению официального запроса на получение тестового эквивалента производимой фирмы товарной единицы. В данном случае под громоздким понятием "товарная единица" может подразумеваться все что угодно, будь то CD-ROM с демо-версиями программ, пачка чая либо консервированная кукуруза.

Процесс заказа

Итак, после продолжительных поисков вы нашли сайт компании, готовой выслать вам более-менее нужную вещь. Как правило, для получения оного предмета необходимо заполнить регистрационную форму. Там требуется указать:

– E-mail адрес. Указывать требуется практически всегда. И не надо шифроваться, раздавая направо и налево свои Hotmail'ы. Иногда при обработке запроса на ваш e-mail высылается письмо с просьбой подтвердить, что вам действительно нужны иголки для патефона. И если e-mail не существует, то не видать вам халявы как своих ушей.

– Ф.И.О. Само-собой. Используйте транслит. Причем, рекомендуется писать все это дело полностью. Согласитесь Ivan I. Ivanov звучит несколько солиднее нежели просто Ivan Ivanov. Требуется создать у отправителя впечатление, что вы солидный



ТЕБЕ ЧЕГО ЗАКАЗЫВАТЬ?

бизнесмен, для которого купить два ящика патефонов - раз плюнуть.

- Адрес. Как правило представлен двумя строчками. Иногда требуется заполнить обе. Причем адрес рекомендуется писать в цифровой форме (дом, корпус, квартира - например, 112-2-34). И не надо использовать русские сокращения типа d52, kv45. Не поймут. С flat 42 building 23 тоже экспериментировать не стоит - насчет этого объясню позже. Для указании улицы используется сокращение str.

- Город. Без комментариев. Точка.

- Region. Область. Например Китайская область города Приморска.

- Страна. Для патриотов U.S.S.R. Для всех остальных Russia.

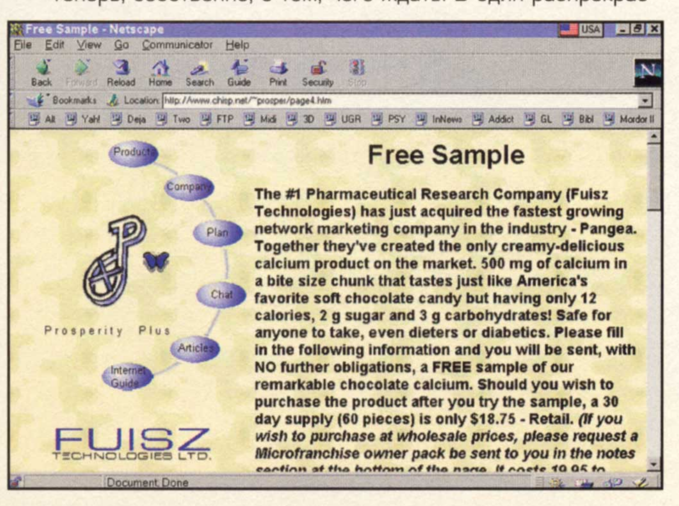
- ZIP. Просто индекс. Почтовый. По сути дела - самая важная информация.

Существует также несколько опциональных критериев. Иногда запрашивают телефон. Пишите что в голову взбредет - никто вам в Россию звонить не будет. Если увидите поле Title (Должность) - извращайтесь как угодно. Но не перегибайте палку. Наиболее распространенный вариант программист, директор, зам. директора. Не приветствуются - дворники, шахтеры, токари и т.д. Сей пункт также не проверяете и ничего вам не будет, даже если вы представитесь как Head Minister of Russian National Bank. И, наконец, весьма часто требуется указать название фирмы, в которой вы работаете. Указывайте всегда - повышает шансы сорвать халявный куш. С последней вещью как раз и связано ограничение насчет фирмы. Например отправитель очень удивится, когда узнает, что ао. МММ во главе с Леней Голубковым проживает в Урюпинских Трущобах, дом 5, квартира 9. Намек поняли - в Америке все фирмы обитают в офисах, а не в жилых кварталах.

Где, что и когда

Положим, вы успешно выполнили все стадии, описанные выше, и на ваш адрес даже пришло уведомление, о получении запроса. Что делать дальше? Ждать. Ждать придется недели три в лучшем случае, и до двух в месяцев - в самом худшем. Если через два месяца за вами никто не пришел, значит ваш заказ либо проигнорировали, либо он потерялся по дороге. Либо наступил конец света. Нет, последний вариант, знаете ли, тоже проходится принимать к сведению. Как бы то ни было, повторный заказ на том же сервера оформлять не стоит. Выдержите паузу, месяца этак два. Как правило, у фирмы-отправителя ведется база данных, куда записываются E-mail адреса всех любителей бесплатной халявы. И, если вы будете с промежутком в неделю высылать запросы на добавочную порцию бесплатного супа для детей Никарагуа, мотивируя данное обстоятельство тем, что не распробовали, вас, мягко говоря, не поймут. Нет, существует, конечно, вариант, что после продолжительного ожидания почтальон притащит пять ящиков супа, но... Измеряться она будет в сотых долях процентов.

Теперь, собственно, о том, чего ждать. В один распрекрасный день к вам может постучаться почтальон и принести требуемое. Это - если у вас почтальоны. Если у вас почтальоны - то снимаю пред вами шляпу - отсутствие почтового ящика и наличие доступа к Интернет - две практически несовместимые вещи. При наличии первого рекомендуется выходить хотя бы раз в день в подъезд и проверять вышеозначенный предмет. Для этого рекомендуется использовать Ключ Стандартный модификации Обычной для проверки своего ящика и Ломик Обыкновенный для проверки ящика соседа.



Теперь, что как приходит. Если заказали какой-нибудь рекламный буклет - ждите толстого международного конверта. Компакт диск также могут упаковать в конверт, а могут прислать в отдельной коробке. В первом случае опять же ждите письма. Да, и помните - на таможне вскрывают практически всю международную почту (во всяком случае вскрывали) на предмет обнаружения запрещенных к провозу предметов. Иногда заклеивают скотчем обратно, иногда оставляют так как есть. Во втором случае возможен вариант, что диск просто выпадет и придет к вам всего лишь красочный буклет расписывающий достоинства утерянной вещицы. Бывает.

Иногда присылают заказное письмо, за которым требуется идти на почтамт и предьявлять для его получения паспорт. И если в Ф.И.О. не совпадает с надписью в том, что вы носите в кармане широких штанин - вам дают от ворот поворот.

Если диск запаковывают в коробку, то обычно приносят это дело с почты, либо присылают квинтацию о посылке. Иногда, правда, в бандероли оказываются осколки коробки и сиротливо лежщий без упаковки, весь поцарапанный диск. Опять же облом. Слава богу, в последнее время догадались заворачивать в целлофан.

Существует, также, третий вариант доставки халявы - так называемая служба Federal Express. Данная контора занимается скоростной доставкой всякой всячины и клятвенно заверяет, что нужная вещь доберется в любую точку земного шара за 24 часа. Правда, в Россию все равно недели две едут. Последний вариант доставки является самым оптимальным. Но здесь возможны маленькие сюрпризы. Дело в том, что до недавнего времени представительства Federal Express в России не было и вся почта, идущая по каналам этой фирмы расценивалась как дипломатическая. Соответственно за ее доставку отвечала ФПС, т.е. части спецсвязи. Вот закажешь какой-нибудь CD'юк или книжку рекламную. Подождешь, забудешь, мысленно распрощаешься с этой вещицей, а тут. Нагрянет на квартиру этакий угрюмый дядька в камуфляже и громовым голосом попросит предьявить документы. Привередливо сверит ваш паспорт с записями в блокноте, подсунет какую-то бумажку и, не терпящим отлагательства голосом, потребует расписаться. Только потом вручит вам запечатанный конверт. В конверте CD'юк. А ты чуть ли не во всех своих грехах признаваться собрался. Вот такие вот дела.

Надо отметить, что у некоторых крупных фирм существуют свои собственные службы международной доставки. Например летом 1997 заказал CD с DirectX 5.0 SDK. И что вы думаете. Через неделю приехала машина и привезла такой красивый пакет, куда кроме требуемого сидюка еще запихали кучу рекламных проспектов и даже постер. Но оно и понятно. Microsoft может себе это позволить. Другим это не по карману.

* * *

Вот собственно и подошел к концу мой краткий обзор по сетевой халяве. Если пригодится - cool, нет так нет. Помните только одно. Никто не будет присылать вам что-нибудь ценное. Так что даже не тешьте себя надеждой. А так. По мелочам. Ручку или футболку например, так это запросто...

Иголки от патефона лежат в серванте...

Игорь Дарт aka Vader

Тучи Над Страной Ultima ONLINE

Когда в июне 1997 года Origin Systems, Inc. (дочерняя компания развлекательно-игрового монстра Electronic Arts) объявила об открытом бета-тестировании Ultima Online, радости поклонников ролевых игр не было предела. Еще бы: объединить коммуникационные возможности Сети со столь полюбившимся разносторонним миром Ultima! Дух захватывает, не правда ли?

Гадкий утенок все еще не лебедь

Само собой, такое глобальное начинание гладко стартовать не могло. Детище Origin выглядело как гадкий утенок, покрытый слипшимся пухом: масса ошибок в коде, постоянные "нестыковки" при обилии пользователей и, наконец, периодические зависания всей Системы. Тем не менее, поклонники "утенка" не торопились с выводами: нужно было время, чтобы Ultima выжила в Сети, приспособилась к ней, расправила крылья...

Исправление ошибок затянулось надолго. А вот так называемому "бета-тестированию" конец пришел крайне быстро: уже через месяц в Origin почему-то решили, что, мол, "и так сойдет", и объявили о необходимости "делать взносы", то есть платить за возможность играть в Сети $9.95 в месяц. Пользователи в недоумении пооткрывали рты: разработка и отладка Ultima еще далеко не завершена, а членство в Системе неожиданно стало платным...

Много воды утекло с тех пор, а воз, как говорится, и ныне там. Каждый из играющих пытался понять, чем же станет Ultima в обозримом будущем, тщетно терпел многочисленные остановы, перестановки и "апгрейды" клиентской части. Но понимание так и не возникло: многие до сих пор лишь разводят руками или даже машут ими, расставаясь с надеждой навсегда.

Вселеная для элиты или тонущее судно для всех?

Чем же стала Ultima Online на сегодняшний день? Некоторые клиенты, относящие себя к элите потребителей рынка RPG, отзываются об Ultima Online как о наисложнейшей игре из когда-либо существовавших. Один из игроков даже назвал Ultima Online "виртуальным обществом, где уважение окружающих достигается твоей линией поведения (и только)". В то же время, другие постепенно приходят к выводу, что "обществом" там и не пахнет, и что дерзкий проект "от Origin" остался не более чем проектом, полным незалатаных дыр и широких возможностей для жульничества. В дополнение к этому, очевидная для многих вырожденность (или даже отсутствие) сюжетной линии оставляет многих с носом. Как заявил один из недовольных, "это не игра, а просто среда с порядками и законами полицейского государства, где подчинение власти еще не гарантирует вам политическую безопасность".





Более того, кое-кто из команды поддержки пользователей прекрасно вжился в роль тамошней правящей верхушки, и безапелляционность их действий порой вынуждает игроков закрывать свои account'ы, буквально чертыхаясь.

Другой проблемой, накалившей страсти, стала раздражающе низкая скорость игрового процесса: Система до сих пор безжалостно тормозит. "С нашими серверами все благополучно, а вот что не в порядке с вами, господа пользователи?" - так было заявлено в одном из писем Лорда Британнии к игровому сообществу. Многие поклонники пытались ускорить игру, наращивая "железо" в своих машинах и скорость в канале с Интернет, но вскоре были вынуждены признать, что виной всему служит все-таки серверная часть игровой вселенной.

Негодованию несчастных потребителей не было предела. И, как результат, 3-го марта сего года, на стол Генерального судьи округа Сан-Диего (шт. Калифорния) легла официальная жалоба на "злодейства, чинимые фирмой Origin", а точнее, на неисполнение обязательств перед потребителями. Прежде всего в вину разработчику, издателю и сопроводителю вменяется то, что Ultima Online "была заявлена как Система, доступная пользователям 24 часа в сутки, 7 дней в неделю", то есть постоянно. Тем не менее она останавливается чуть ли не ежедневно. Далее, Ultima Online не отвечает требованиям к "игре в реальном времени", ибо задержки при исполнении команд просто выводят игроков из себя. Кроме этого указывается на двусмысленность информации в Руководстве касательно оплаты онлайновых услуг, что ввело в заблуждение большинство покупателей, тем более, что Origin до сих пор не устранила недоделки в проекте. В длинный список включены также жалобы на несоответствие действительности минимальных требований к клиентскому компьютеру, вопросы, касающиеся видов оплаты и, наконец, некудышное качество поддержки пользователей.

К сожалению, судебные разбирательства в Америке тянутся изнурительно долго, и еще неизвестно, когда "утенок" под давлением Закона начнет оперяться и превращаться в "лебедя". Да и начнет ли? А тем временем обманутые пользователи, стиснув зубы, переключаются на другие игры, зарекшись в будущем покупать что-либо "от Origin".

Spellbound



В ИНТЕРНЕТ

Музыка в Интернет

Как известно, с некоторых пор, наибольшую популярность в сети получил протокол-язык hyper text mark-up language, в частности его расширение HTML 3.2. Ведь на данный момент весь WWW обменивается информацией на языке HTML. Неоспоримым его достоинством является переносимость (странички WWW можно читать не только с PC или MAC'ах, а также и с таких экзотических платформ как Amiga). Но не столько это способствовало росту популярности HTML, сколько его простота (относительная) и мощность.

В данной статье пойдет речь о развитии Multimedia в Интернет. Конкретно, о наиболее часто используемых в сети музыкальных форматах, о каждом формате в отдельности и их сравнении и относительных характеристиках.

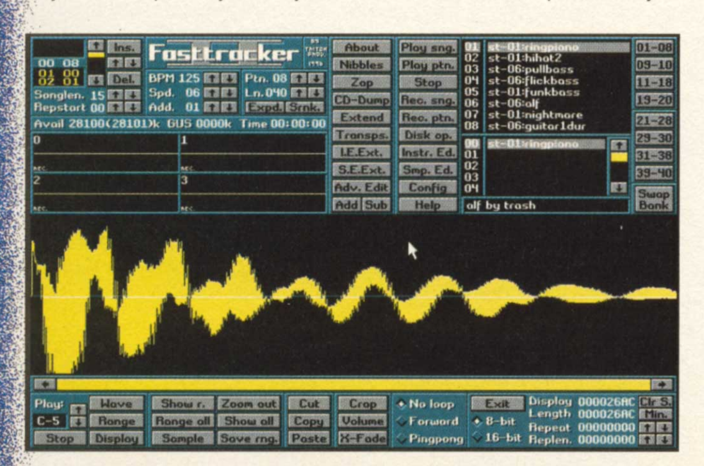
Звук - это звучит гордо...

Для начала рассмотрим основные форматы распространенных музыкальных файлов в Интернет. Всего их будет три – MIDI, MPEG-3 и MOD. Почему только эти? Поясняю: WAVE вылетает по причине своего дикого размера. Real Audio и Liquid Audio тянут на полностью самостоятельную статью. Остальные либо плохо известны, либо применяются в узком, специфическом кругу. Итак, рассмотрим все три стандарта с технической точки зрения. Предупреждаю – дальше будет загруз и сдвигание мозгов набекрень, так что если не хотите последствий – переходите сразу к следующему разделу.

MIDI

На данный момент MIDI (Musical Instruments Digital Interface) является самым распространенным в мировой сети. Главное его достоинство – компактность. MIDI файлы в силу своего маленького обьема, можно безболезнено (для конечного пользователя с медленным модемом) вставлять в HTML. Формат MIDI поддерживают практически все основные броузеры. И, при наличии хорошей звуковой карты с волновым синтезом, звучит он также на редкость великолепно. Если еще принять во внимание, что сам стандарт был разработан в конце 80-ых годов и является чуть ли не самым старейшим стандартом записи музыки, то становится понятно, почему mid файлы можно встретить практически повсюду.

Пройдемся, вкратце, по принципам создания MIDI файлов. Что есть файл с расширением MID? Не что иное, как набор команд, выполнением которых занимается синтезатор на звуковой карте. Существуют команда зажать определенную клавишу и отпустить, понизить или повысить тональность, построить аккорд и т.д. Команды передаются на синтезатор вместе с номером инструмента. Инструментов всего 128, в формате General Midi, 192 в формате GS и более 300 в XG. Инструменты хранятся в памяти музыкального синтезатора в случае если у вас есть Wavetable аудио карта или модулируется, если вам не повезло и есть только старенький OPL чип. Так как в файле вообще не записан оцифрованный звук, а записаны только команды, то размер mid'юков очень мал.



MOD

Формат зародившейся и довольно долгое время развивавшейся исключительно на платформе Coimmodore Amiga. Требует для декодирования и воспроизведения с приемлемым качеством довольно мощный процессор (486DX2-66). Ранние четырехканальные mod'ы игрались даже на 286'ых, но сейчас уже и 32 звуковых канала — не предел. Соответственно, повсеместное распространение формат MOD получил после появления первых Pentium'ов. А в Интернет появился после выхода первой версии ModPlug. Но об этом попозже.

Ближайшим аналогом формата MOD является MIDI. MOD файл также частично состоит из команд, которые обрабатываются процессором и влияют на выходной цифровой звук. Но вот инструментами служат отдельные Wave файлы, запрятанные в сам MOD. Таким образом в MOD файлах могут использоваться любые спецэффекты и даже оцифрованная речь. Соответственно и простор для музыкальной деятельности куда больше. Однако размер самого файла тоже ой-ой-ой. В MOD'е может быть практически любое число аудио каналов в отличие от MIDI где их всегда 16. У стандарта MOD (второе название Digital Tracked Music) есть много модификаций. Наиболее распространены 3 вида – XM (Fast Tracker), S3M (Scream Tracker) и IT (Impulse Tracker). После появления plugin'a для Netscape и Explorer MOD файлы стали быстро распространяться по просторам Интернет и включаться даже в текст HTML. Ведь для цифровой музыки не важна крутизна звуковой карты – MOD будет одинаково звучать как на AWE64 так и на простом Sound Blaster.

MPEG-3

Вот мы и подошли к самому интересному. Формат MPEG-3 разработанный в институте Fraunhofer, произвел настоящий мультимедийный переворот в Интернет, по размерам сравнимый разве что с изобретением первой звуковой карты. Данный стандарт (полное название MPEG Audio Layer III) предоставляет наилучшее сжатие цифрового аудио сигнала при минимальной потере качества. Например, звук CD качества (44khz, 16-bit, Stereo) можно ужать в 12 раз и при этом заметить ухудшение аудио сигнала можно только с помощью профессионального оборудования. Если бы мы использовали для этой цели стандартные WAVE компрессоры, то получили бы качество старого радиоприемника. После появления MP3 стало возможным пересылать по Интернет целые Audio-CD. Что многие и сделали. Благодаря наличию определенных программ создать свой собственный mpeg достаточно просто. В результате, за кратчайший срок в Интернет появилось множество сайтов, предоставляющих возможность скачать музыку на любой срок. Это ознаменовало начало золотого века – века мультимедиа – эры аудио пиратства в масштабе мировой сети.

Для начала, изложу вам принципы кодирования MPEG-3, причем постараюсь это сделать предельно просто. Итак, су-





ществует несколько стадий кодирования аудио сигнала. Подробнее о каждой:

Звуковой порог восприятия: Как известно, человеческое ухо способно воспринимать сигналы на частоте от 16 герц до 20 килогерц. Однако, согласно закону Флетчера и Мунсена о "Полосе пропускания звука" наибольший приоритет имеет звук в диапазоне от 2 Кгц. до 5 Кгц. Таким образом, если идет перекрывание сигналов низкой и высокой частоты – последним можно пренебречь. Загрузил? Объясняю на пальцах. Выбираем звук с частотой от 2 Кгц. до 5 Кгц, а все остальное отсекается, или кодируется только в случае крайней необходимости (например звучание одной скрипки – ее ведь не опустишь вниз, а то какой-то контрабас получится).

Эффект наложения: Человеческое ухо слышит далеко не все звуки, даже если они находятся в полосе восприятие. Поясню на примере: если вы смотрите на солнце и мимо пролетит птица, то вы ее просто не заметите, потому как свет солнце имеет больший приоритет – он гораздо ярче. То же самое и в музыки: допустим вы пришли послушать орган. Пока музыкант отдыхает вы слышите как работают насосы, накачивая воздух в трубы. Но когда органист начинает играть вы уже не слышите шум насоса – музыка звучит гораздо громче. В MPEG-3 для просчета эффекта наложения используется достаточно точная психоакустическая модель человеческого уха. Таким образом все звуки с меньшим приоритетом отсекаются.

Резервирование байтов: Иногда звуковой сигнал нельзя оцифровать на основной частоте без потери качества. В этом случае используется вспомогательный резервный буфер, в котором содержится определенная информация, используя которую музыку можно воспроизвести без потери качества. Выражаясь человеческим языком берем звук на частоте 44 Кгц, оцифровываем его на частоте 11кгц, а верхние частоты, теряющиеся при оцифровке записываем в резервный буфер. Таким образом впоследствии можно воссоздать музыку в изначальном виде.

Joint Stereo: Представьте себе Hi-Fi стерео систему. Когда вы слушаете музыку, создается впечатление что звук доносится не из колонок, а отовсюду. Объясняется это тем, что на определенной частоте, человеческое ухо перестает улавливать месторасположение источника звукового сигнала. В MPEG-3 это технология называется Joint Stereo и с ее помощью создается Surround звук.

Huffman Codec: В MP3 файлах также используется Huffman Codec – классический алгоритм сжатия цифрового сигнала. Основывается он на замене часто используемых кусков цифрового сигнала на кодовые символы. Этакий своеобразный аудио архиватор. Таблица кодов весьма обширна, а сам процесс декодирования происходит с высокой скоростью. Компрессия Huffman позволяет ужать файл до 20% от изначального объема без потери качества. Наибольшее сжатие достигается при кодировании симфонической музыки с большим количеством отдельно звучащих инструментов.

С распространением стандарта MPEG-3 появилась множество всевозможных проигрывателей, паковщиков и утилит, о чем читай ниже. И, хотя пока что нельзя вставлять mp3 файлы в HTML да и по размеру все таки накладно, на данный момент MPEG-3 остается лучшим форматом для хранения оцифрованного звука. Дополнительную информацию о формате MPEG-3 всегда можно найти на сайте www.mpeg.org

Путь к совершенству

Теперь займемся самим процессом создания аудио файлов. Ниже я вкратце опишу, как и чем пишутся MIDI и MOD, и покажу на примере как создать свой собственный MP3. О проигрывателях и необходимом программном обеспечении поговорим попозже.

MIDI

MIDI файлы создаются посредством программ-секвенсеров. Самый оптимальный вариант – запись через порт с MIDI клавиатуры. Так как последняя вещь все еще остается роскошью для широкого круга любителей музыки, обратимся к программному написанию mid'юков.

Прежде всего потребуется сам MIDI-секвенсер. Идеально подходит Cake Walk Audio. Есть конечно и попроще и подешевле, но начинать все таки рекомендуется с него. Как уже говорилось выше, в mid файле шестнадцать каналов. При написание музыки вы работаете сначала с каждым каналом в отдельности как бы играя на нем. То есть используете команды NOTE ON/NOTE OFF. После чего слушаете получившийся концерт все вместе. Затыкаете уши. Стираете программу. Бьетесь головой об стенку и кричите на папу с мамой, что вы детстве в вас загубили музыкальный талант. Писать MIDI весьма трудоемкий процесс.

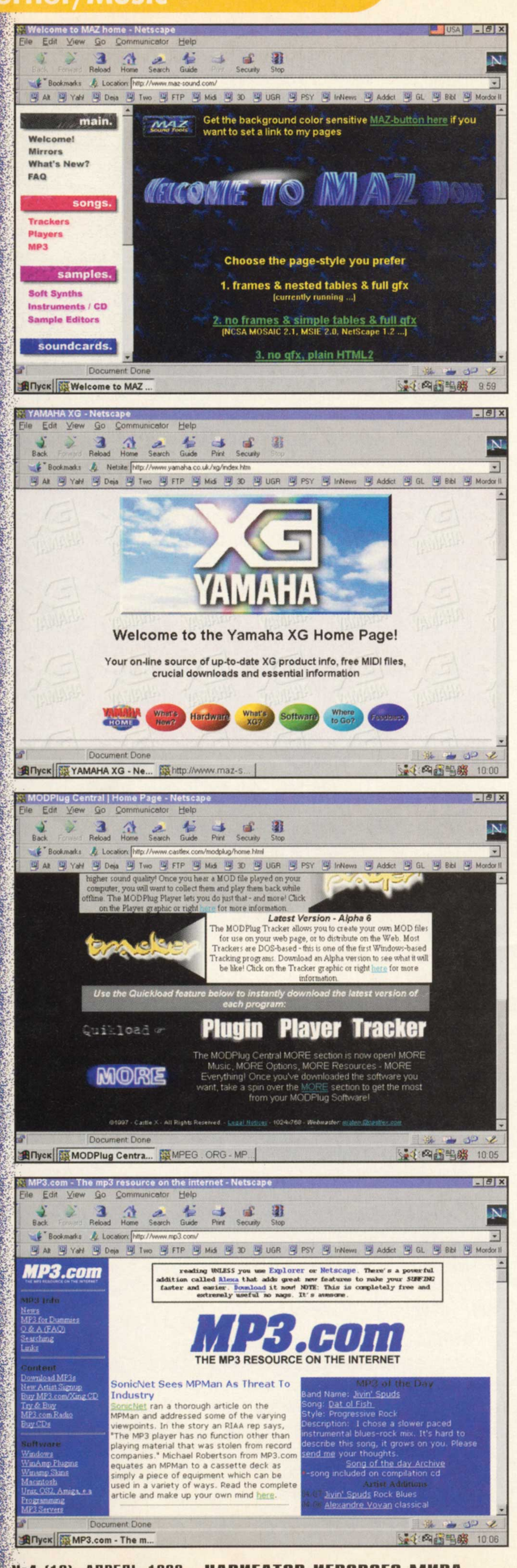
MOD

MOD файлы пишутся в программах-tracker'ах. Наиболее известны в этой области Scream Tracker, Fast Trcaker и Impulse Tracker. Для начала требуется создать себе библиотеку инструментов. Создается посредством скачивания с Интернет готовой, написанной кем то еще. Либо же берете микрофон втыкаете его в аудио-карту и начинаете лить перед ним воду, стучать кулаком об стол, плевать либо жевать его. Затем слушаете полученное и выполняйте вариант с MIDI но в более спокойной форме. После чего, усваиваете раз и на всегда, что лучше использовать готовую библиотеку звуков. Например Gravis Ultrasound Patchset (ftp.cdrom.com в каталоге /pub/demos/music/patches).

Итак вы раскопали себе сборник GUS'евых патчей и загрузили в Fast Tracker WAVE с записью звучания органа. Понажимали на клавиши – услышали некое подобие музыки. Наиграли чижика-пыжика. После чего вышли из tracker'а и стерли его. Написать нечто стоящее довольно проблематично, хотя принцип тот же. Выбираете звуковой канал и пишите там ноты. Все.

MPEG-3

Нет-нет, здесь какофонии не будет. Вместо этого расскажу как создать свой собственный MPEG. Для начала нужно добыть паковщик. Самый оптимальный вариант скачать Franhouver MPEG Software Encdoder. Демо версия предоставляет возможность паковать файлы с CD качеством. Для начала достаточно. Основное достоинство этого паковщика – скорость. На данный момент самый быстрый и это не удивительно – разработали ведь те же люди, что и MP3 изо-



брели. Недостатки – ДОСовское приложение с управлением из командной строки. Все настройки придется писать пальчиками. Как вариант можете достать любой другой MPEG Encoder под Windows – там в командах разбираться не придется. Но на кодирование одной пятиминутной песни с CD качеством на 133 Pentium'е у вас уйдет около двух часов. Как вариант ставить на ночь. Да, разве я не говорил, что MPEG самый сложный формат из рассматриваемых трех. Для воспроизведения обязательно потребуется Pentium.

Так, ладно с выбором программы разобрались переходим к самому процессу упаковки. Допустим вы дикий поклонник Beatles. Берется аудио компакт, ставиться в CD-ROM и включается песня Yesterday. Слушается до конца. Послушали – можно и за дело взяться. Для начала желанную песенку нужно с CD-ROM'а утащить. То есть перевести в формат Wave. Здесь есть два вариант. Загружаете какой-нибудь аудио-редактор и даете ему комнаду записи с CD-ROM. Пишем в Stereo Wave, 44khz, 16 bits. После чего сохраняем. Стартовый материал готов. Только не забудьте перед записью убедится, что на винте есть куча свободного места. Вариант второй – скачать одну из программ CD-Grabber'ов. Я бы порекомендовал WinDac. Запись пройдет на скорости вашего CD-ROM'а, то есть если четырехскоростной сидюк, то 4 минуты запишутся за шестьдесят секунд.

Первую стадию прошли – приступаем ко второй. Для начала определитесь, для каких целей вы будете использовать данный MPEG. Если он вам нужен для хранения на CD рекомендую кодировать в 192 kbps Stereo. Потери качества (слышимой) нет вообще и места занимает в семь раз меньше. Если же вы хотите использовать данный mp3 для повседневного прослушивания или чтобы товарищу на дискетках переписать – используйте 128 kbps Joint-Stereo. Потеря качества также не ощущается (ну разве что самую малость) а занимает одна двенадцатую от размера оригинала. Если же решили создать у себя на страничке подборку своих любимых песен, чтобы любой мог зайти, скачать и протащиться, используйте 56 kbps Mono. Почему моно? Если используете стерео, то падает чистота дискретизации, и уже становятся слышны помехи. А так вполне нормально.

Запускаем Encoder. В случае с родным ДОСовским компрессором пишем l3enc yes.wav yes.mp3. Параметры кодировки можно не указывать – демо-версия использует 128 kbsp и Joint Stereo. Если пользуетесь каким-нибудь другим паковщиком – с опциями разбираетесь сами. Психоаккустическую модель лучше не трогать.

Идем курить....

Покурили. У вас на винчестере появился файлик yes.mp3 занимающий не так чтобы и много а по звучанию ни дать на взять CD.

Что треба

Ну вот мы и добрались до раздела посвященного программному обеспечению. Если у вас еще неокончательно съехала голова – читайте дальше.

Прежде всего касательно софта для создания музыки. Моим излюбленным местом для удовлетворения нужд в области всяких интересных аудио программок является сайте MAZ Sound, расположенный по адресу www.maz-sound.com. Здесь вы найдете практически все необходимое для производства своей собственной компьютерной музыки. Рассмотрим некоторые программки по подробнее. Для начала обратимся к проигрывателям.

Crescendo.

Crescendo ни что иное как MIDI plug-in для WWW броузеров. Вы скажете, что Netscape и Explorer и так играют MIDI файлы и никаких дополнительных программ для этого не требуется. Согласен. Но у Crescendo есть свои собственные преимущества о которых обязательно стоит упомянуть.

На первом месте стоит интерфейс. Здесь учтено все, начиная от красивых кнопочек и регулировки громкости, заканчиваю возможностью перебора фалов в случайном порядке. Если вы заходите не страничку с Crescendo фалом у вас выскакивает специальный экран для проигрывания музыки. согласитесь, не очень приятно, когда играет какой-нибудь файл, вы уходите на другую ссылку и музыка, самым бесцеремонным образом обрывается. Теперь это исправили. Где вы ни были Crescendo всегда будет с вами.

MidPlug

Еще один plug-in WWW броузеров для воспроизведения MIDI файлов. Отличается тем, что включает в себя программный эмулятор Wavetable чипа. Идеальное решение для пользователей со старой аудио картой и FM чипом. Поставив эту программу вы поймете что такое MDI файл на хорошей звуковой карте. Однако для этого потребуется сравнительно мощный компьютер. Pentium 100 очень бы не помешал, иначе придется ставить частоту дискретизации звука 11 khz, а это уже больше похоже на шипящее радио, нежели на симфонический оркестр. Скачать эту программы можно на сайте компании Yamaha по адресу (http://www.yamaha.co.jp).

ModPlug

На данный момент единственный проигрыватель воспроизводящий MOD файлы из Интернет. Существует в двух версиях - отдельно стоящий проигрыватель и plug-in для Netscape Navigator'a и Microsoft Internet Explrer'a. Имеет несколько степеней качества воспроизведения а также динамическую фильтрация выходного сигнала. Великолепная визуализация прямо в окне броузера. Поддерживает повышение громкости нижних частот (добавление баса) и создает эмуляцию Surround Sound. Отличается высокой скоростью обработки файлов. Так как альтернативы нет - выбирайте его. Скачать можно по адресу http://www.castlex.com/modplug.

WinAmp

На данным момент САМЫЙ популярный проигрыватель MP3 фалов для PC платформы. Причин несколько. Во-первых — дизайн. Он просто Стильный. Стильный с большой буквы. Во-вторых, совместимость самого алгоритма декодирования. Играет все модификации стандарта Mpeg Layer Audio 3 и играет великолепно. Поддерживает воспроизведение музыки прямо из Интернет. И, наконец, использует свой собственный, открытый движок визуализации. Под Winamp выпущено множество plug-in'ов визуализации. Как вам например танцующая под музыку банка кока-колы? Графика 640*480 под 3dFX. Это надо видеть. И, наконец, скорость. Для воспроизведения хватает Petium 133. WinAmp обновляется очень часто - последнюю версию (WinAmp beta 1.95) всегда можно скачать на сайте разработчиков - компании Nulsoft (http://www.winamp.com).

NAD

Основной конкурент WinAmp'y - Nad. Конкуренция разворачивается на всех фронтах. NAD также обладает красивым и профессионально оформленным дизайном с большим количеством возможностей. Также написан на ассемблере, поэтому WinAmp и Nad оставили далеко позади все остальные MPEG-3 проигрыватели. Разработчики NAD быстро перехватывают и реализуют все удачные идеи воплощенные в WinAmp. Так, например, не прошло и месяца, после появления поддержки plug-in'ов визуализации, как появился новый NAD, аналогичный WinAmp'y во всех отношениях. У NAD есть только один недостаток - он не может загружать файлы напрямую из Интернет. В остальном это уже дело вкуса, что вы предпочтете - оба проигрывателя просто конфетка.

Вот в принципе и все. Об остальных форматах еще поговорим. В следующем номере.

Viv





FTP И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ...

Как известно, одним из самых распространненых протоколов передачи файлов по Интернет, был, есть и, вероятно, еще долго останется протокол ftp. Так уж повелось еще с тех времен, когда Интернет был закрытой сетью, а основной операционной системой – Unix. Шло время, протокол усовершенствовался, в основном, по мелочам. Совершенствовался и интерфейс. Если в начале это была терминальная программа с командной строкой, то сейчас многие ftp-клиенты могут похвалиться навороченным графическим интерфейсом и огромным количеством дополнительных возможностей. О клиентах, а также об их достоинствах и недостатках и пойдет речь в этой статье. Также будут приведено несколько полезных советов, связанных с перекачкой файлов с различных FTP-серверов.

Выбор FTP клиента

Собственно, сваять сию статью меня сподобило огромное количество писем во всевозможных конференциях касательно выбора какой-нибудь "крутой" ftp-программки, да "чтоб с докачкой и сама дозванивалась, чтобы простой была и стильной, чтобы немного занимала но обладала кучей наворотов". Мда... Раз уж решился рассказывать, тогда уж обо всем по порядку. Для начала набросаю несколько общих моментов, которые стоит принимать в учет при выборе FTP-клиента.

1. *Поддерживаемые протоколы передачи:* В последнее время многие FTP серверы обеспечивают работу в passive mode, что на практике значительно быстрее и надежнее active mode. Посему рекомендуется выбирать первое.

2. *Докачка*: Однозначно. А то придется вам качать какой-нить 60 меговый файл и на 59-ом мегабайте злостный сосед выдернет шнур модема из розетки... Однако эта проблема уже не актуальна. Большинство, если не все все ftp-клиенты на данный момент поддерживают команду resrtart at position.

3. *Поддержка HTTP*: Многие ftp-программы работают также и с протоколом HTTP. Весьма удобная опциая, позволяет вам качать файлы как с FTP, так и с WWW.

4. *Список очередей*: Чуть ли не самый важный критерий. Позволяет помечать несколько файлов сразу и качать их все по порядку, не отвлекаясь каждые пять минут. Если дело реализованно с умом, то в очередь можно кидать файлы с различных серверов и даже с разных протоколов.

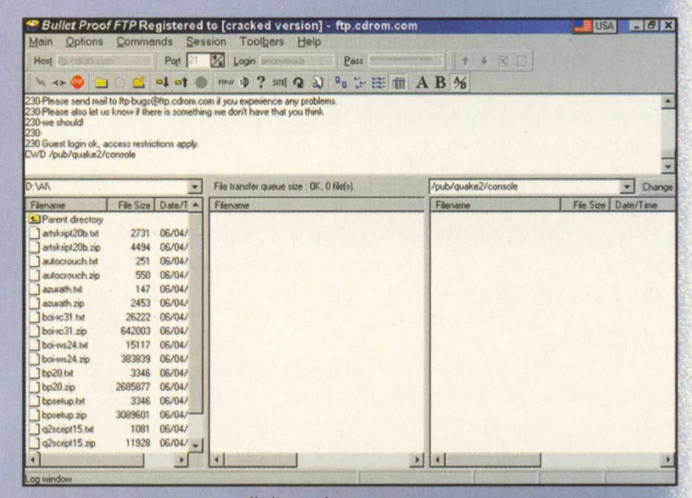
5. *Интерфейс:* Последний в списке, но весьма немаловажный критерий. Все часто используемые функции должны выноситься на панель. Неплохо смотрится возможность сворачить активное окно в System Tray. Само собой – поддержка функций Drag'n'Drop.

Из опциональных критериев следует отметить автоматическую инициализацию модема на дозвон, а также возможность составлять расписание работы программы на сутки (таймер).

Теперь пройдемся по нескольким, на мой взгляд, самым распространенным FTP-клиентам.

Bullet Prof FTP

На данный момент, весьма популярная программа. Широкая известность обусловлена интуитивно понятным и мощным интерфейсом с большим количеством дополнительных возможностей. Весьма удобна в использование. Вы запускаете программу и минимизируете ее в System Tray. BPFtp перехва-

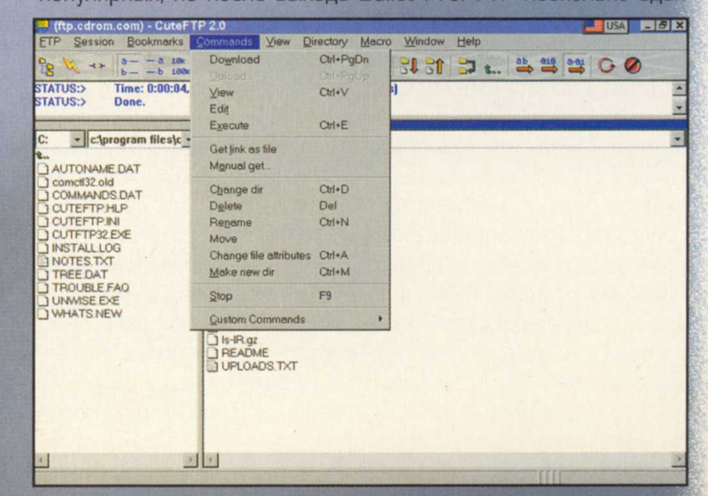


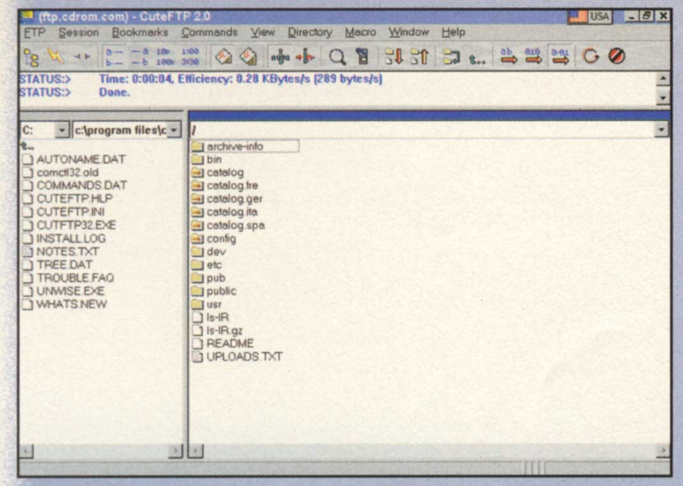
тывает содержание clipboard и, при копирование туда какой-нибудь инофрмации, проверяет – не является ли данная инофрмация интернетовской ссылкой. Если да, то ссылка заносится в очередь, а программа тотчас подсоединяется к сайту и принимается за работу. Причем поддерживается как протокол FTP так и протокол HTTP. Таким образом можно свободно бродить по страницам Интернет, а для скачки интересующих вас файлов просто копировать соответствующие им ссылки в буффер обмена. BPFtp автоматически поставит их в очередь для скачивания, и с вашей стороны не потребуется ни малейшего вмешательства.

Программа сама дозванивается в Интернет по мере надобности. Есть возможность сохранять список файлов для дальнейшего использования. Программу можно запрограммировать на время, например, чтобы она часа в четыре утра вышла в сеть и начала загрузку файлов. Добавьте ко всему вышеперечисленному поддержку докачки файла и по FTP и по HTTP, плюс автоматическое восстановление оборванного соединения. В резултьтате получите идеальный инструмент для долбежки загруженых сайтов. И название то какое говорящее – Пуля-FTP :-).

Cute FTP

До недавних пор, данный ftp-клиент был одним из самых популярных, но после выхода Bullet Prof FTP несколько здал





свои позиции. Популярность Cute FTP обусловленна простым и удобным интерфейсом. В последней версии появилась куча дополнительных возможностей.

Данная программа идеально подходит тем, кому просто требуется простой клиент для работы с FTP-серверами. Cute FTP поддерживает функции Drag'n'Drop, докачку файлов, а также способна заливать по несколько вложенных каталогов сразу.

Для владельцов WWW сайтов есть специальная опция remote edit, позволяющая редактировать HTML файлы прямо на сервере, не скачивая их, что значительно убыстряет работу.

Отдельно надо сказать о механизме написания макросов. Используя команды Record Macros, вы можете, соединившись с сервером, выбрать все нужные вам файлы для последующей загрузки. Но не это главное. Открыв макрос в текством редакторе, туда можно записать просто последовательно выполнения команд, типа get, put, connect. Таким образом вы можете написать макрос, скачивающий файлы сразу с нескольких серверов. Самый оптимальный вариант, если не хочется всю ночь пялиться в монитор.

В целом, весьма полезная програмка для повседневной работы с FTP сайтами. Без наворотов, но включает в себя все самое нужное.

Internet Neigbourhood

Данная программа расматривается в силу своей необычности. Представьте сбе, что FTP-сервер, это просто один из жестких дисков на вашей машине. Соответсвенно с ним вы можете выполнять все обычные операции, за исключением, разве что, форматировния. Удобно? Такую вохзможность вам, как раз и предоставляет программа Internet Neigbourhood, являющаяся, по сути дела расширением для Windows Explorer.

После установки у вас в папке "Мой Компьютер" появляется отдельный каталог, с именем FTP-сервера, с которым соединена машина. После соединения появляется возможность пролистывать каталоги, как будт это одна из локальных директорий на машине и скачивать файлы перетаскивая их на свой винт. Программа поддерживает докачку при обрыве связи, и, если файл уже существует, то появляется окошко с запросом, докачивать ли файл либо перезаписать его.

Удобно сделан механизм ведения log'ов. Используя папку History можно в считанные секунды выбраться на один из используемых ранее серверов.

Решайте сами – достаточно простая программа, без лишних наворотов, но с удобнейшим интерфейсом. Производит впечатление на всех окружающих, особенно когда показываете им ftp.cdrom.com с 150 гигабайтным винтом и говорите, что это ваш диск D. :-).

Get Right

Рассматриваемая программа не является FTP-клиентом в чистом виде.Скорее это надстройка над вашим излюбленным браузером. После того, как вы кликаете на файловой ссылки появляется окошко Get Right. Программа соединяется с сервером, выясняет размер файла и начинает перекачку. Прелесть в том, что имеется возможность в любой момент отменить перекачку, с тем чтобы продолжить ее потом. Само собой предусмотрена докачка по всем протоколам и автоматическое востановление соединения.

Рекомендуется для удобства при скачивание большого файла, или кучи мелких.

FreeWay FTP

Одна из простых FTP-программ для воседневного использования. Может служить как для скачивания файлов так и в роли простейшего FTP сервера. Весьма удобно оставлять включенной на ночь и, при наличие постоянного IP адресса раздавать друзьям адресс своего *собственного* FTP-серверва.

Advanced Dialer

Как вы уже, наверное догадались по названию эта програмка никакой не ftp клиент, а просто звонилка. Причем весьма мощная. С большим числом дополнительных возможностей и весьма красиво сделанная. Расскажу подробнее.

Вас никогда не доставали долгие прозвоны на маодемные телефоны провайдера и методичное перебирание номеров. С Advanced Dialer это проблема быстро решается. Вы вводите настройках номера всех модемных пулов, и программа сама перебирает их по кругу, до тех пор, пока не соединится. Если связь часто обрывается, можно поставить автоматическое востановление соединения. Для более удобной проверки логинов и паролей предусмотрена простая система скриптов, наподобие той, что используется в стандартном соединении Windows 95.

Однако и этим не исчерпываются возможности этой удобной программы. Если провайдер, по истечение определенного промежутка времени, (скажем пяти минут), в течение которого вы не пользовались сетью, обрывает связь, можно поставить опцию пинговать DNS сервера каждую минуту или две, тем самым симулируя сетевую активность. Что весьма полезно, если вы отошли выпить кофе, и вам не хочется обрывать соединение.

Если у вашего провайдера повременная оплата, вы всегда сможете узнать количество проведенного в сети времени. Программа хранит log'и всех сеансов связи и наглядно может показать сколько времени вы провели на определенном телефоне. Весьма помогает, если пытаетсь найти наименее занятый номер.

Подводя итог, можно сказать, что Advanced Dialer рекомендуется использовать практически с любым ftp-клиентом для обеспечение автоматического восстановления связи и быстрого дозвона. Позвольте на этом закончить сей маленький обзор. Да, чуть не забыл, все упомянутые программы можно скачать либо с сайта http://www.windows95.com, раздел – Ftp Browsers, либо с сайта Tucows – http://tucows.rinet.ru. Там же представлен богатый выбор полезных программ для Интернет.

Выбор FTP сервера

Представьте следующую ситуацию: вышла демка Quake 3. Ваш товарищ узнал об этом первым и поделился своей радостью с вами и еще с десятком ребят. По его словам, демо-версия лежит на ftp-сервере id Software. Само собой, вы бросаетесь ее качать. К сожалению, о наличие именно этого файла, именно на этом сервере знают еще человек пятьсот. И всем хочется поскорее оценить новое творение id'шников. В результате наблюдаются постоянные обрывы связи с сервером, черепашья скорость перекачки, в общем – все признаки перегрузки сервера. Неужто придется все бросить и ждать дня два,



пока накал спадет и можно будет, в конце концов, утянуть желанный файл? Совсем не обязательно. Можно облегчить себе жизнь с помощью ftp search engine. Таких программ придумано несколько. Наиболее известные – Filez (www.filez.com) и FTP-Search (я предпочитаю пользоваться одним из поисковых серверов по адресу http://ftpsearch.ntnu.no/ftpsearch). Если вы точно знаете имя файла, его размер и дату, то имеете колоссальный шанс разыскать его в сети. Забираетесь на этот сервер, вводите имя файла и получаете список ftp'шек. После чего выбираете для себя самую быструю. Не знаю, как с третьим Quake'ом, но все остальное отыскивается практически всегда.

Здесь же необходимо рассказать о серии программок Wolf. Набор утилит Wolf создан для облегчения поиска файлов в Интернет. Существует несколько различных программ (MP3Wolf, WebWolf, NewsWolf), нас же в данном случае интересует FTPWolf. Скачать его можно в "логове волков" по адресу http://msw.pronet.st/fwolf/index.html. Что эта программка может? Получив от вас имя файла она начниает запрашивать все мало-мальски известные сервера на предмет нахождения требуемого. По окончании поиска на экран выводится информативный список со ссылками, и средней скоростью серверов. Вам остается только выбрать самый быстрый сайт и запустить перекачку. Просто и удобно.

Мораль – прежде чем скачать10 мегабайт на скорости 10 байт/сек, попытайтесь найти обходный путь, иначе состаритесь, так и не дождавшись окончания перекачки.

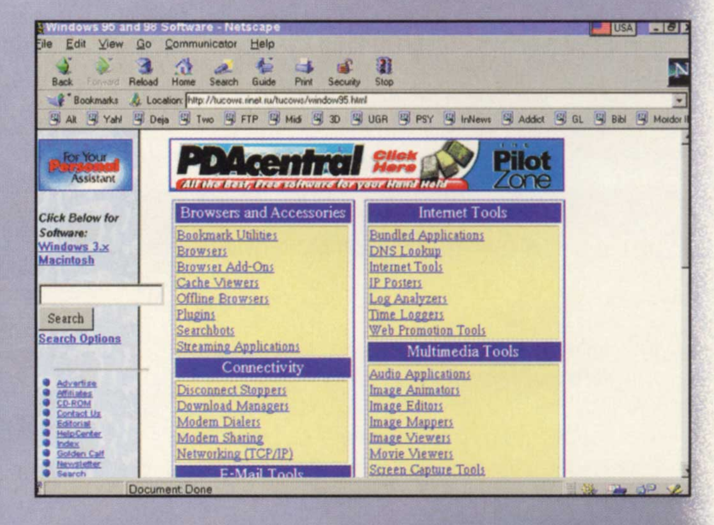
Автоматическая перекачка

Иногда создается такая ситуация, что скачивать файлы лучше всего ночью. Поверьте, это случается довольно часто (например, у вас ночной доступ, или FTP сервер днем едва работает). В этом случае, самым оптимальным будет настроить компьютер на автоматическую перекачку файлов. Распишем этот процесс подробнее.

1. Необходимо обеспечить бесперебойную связь с Интернет. Предполагается, что для выхода в сеть вы используете обчный модем. Тогда велика вероятность, что как только вы оставите компьютер без присмотра – связь, по закону бутерброда, моментально оборвется. И, благодаря великолепному и интелектуальному интерфейсу Windows 95, востановить прерванное соединение можно, только принудительно ткнув на кнопку Reconect. Дабы не сидеть всю ночь рядом с компьютером, попытайтесь поставить одну из расспространенных программ дозвона. Первый вариант – полностью заменить WinSock, например, поставить Thrumpet Winsock. В установочном комплекте есть собственная звонилка, востанавливающая связь при обрыве соединения. Есть также другие специфические програмки, созданные специально для борьбы с плохой телефонной линией. Одна из таких программ – Dunce (достать можно на www.windows95.com в разделе Dialers). При запуске, Dunce минимизируется в System Tray и отслеживает все происходящее на экране. При обрыве соединения на Descktop выскакивает диалоговое окошко с предложением восстановить связь. Вот здесь-то и требуется Dunce. Умная программа сама нажмет на кнопку Reconect и перезвонит провайдеру. Правда есть определенные проблемы. Например, если у вас стоит русская версия Windows 95, то и надпись Reconnect будет написана по-русски. В этом случае рекомендуется использовать отдельную программу-звонилку, хотя бы тот же Advanced Dialer.

2. Требуется настроить программу перекачки. В качестве примера возьмем Bullet Prof FTP и Cute FTP. В первом случае вы просто задаете очередность прокачки файлов и включаете дозвон. Дальше машина все сделает сама – соединится с сайтом, инициализирует прием файла, а в случае обрыва связи сама перезвонит.

Для использования Cute FTP потребуется создать и настройить отдельный макрос, наподобие Word'овского. Для этого выбираете в меню команду Record Macros и делаете все необходимые действия – т.е. подсоединяетесь к сайте, выбираете нужный каталог, помечаете требуемые файлы и запускаете скачку. После этого жмете кнопку Stop Recording и сохраняете получившийся макрос в отдельный файл. Затем вы в любой момент можете загрузить полученый файл и Cute FTP начнет выполнять записанную в нем последовательность команд. При определенных навыках в области команд протокола FTP, можно самому написать макрос в любом текстовом редакторе.



Вот, в принципе, и все. Напоследок хочется обсудить один интересный момент, касательно пересылки файлов. Если вы используете можем 28800 и качаете какой-нибудь файл с CPS 2.8-3.2 килобайта в секунду, канал загружен полностью. Если даже открыть еще одну FTP-сессию, выигрыш в производительности будет нулевой. Но! Модем в основном качает файл, а протокол-то full duplex. Так что, пока качается файл можно залезть на другую FTP'шку и самому закачать туда файл. Перекачка не тормозит послыку и наоборот. Многие об этом забывают и, в результате, если сидят на FTP сервере с U:D ratio, то сначала закачивают, потом заливают. А ведь можно открыть две сессии и одновременно делая и то и то. Получается выигыш во времени в два раза.

На этом позвольте откланяться. Кстати, если хотите, расценивайте эту статью как первоапрельскую шутку. Но она таковой не является.

ViV



HTTP://WWW.GAMENAVIGATOR.COM

<CENTER><FONT FACE="ARIAL" SIZE=2><B>ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ НА САЙТ НАВИГАТОРА ИГРОВОГО МИРА!</B></FONT></CENTER>

Game World Navigator Online (cp1251) - Netscape

http://www.gamenavigator.com

Rambler's Top100 counter

О нас

Новости

Журнал

GATOR.COM HTTP://WWW.GAMENAVIGATOR.COM HTTP://WWW ... M HTTP://WWW.GAME

ТЕПЕРЬ НА WWW

INTERNET FAQ

Что такое e-mail?

Нет, ну надо же было с чего-то начинать. Соответственно, дадим просто общее определение. E-mail - электронная почта - сеть почтовых серверов обменивающихся информацией по определенным протоколам.

Какие e-mail протоколы являются наиболее распространенными?

На данный момент повсеместно распространены три почтовых протокола - POP3, IMAP и SMTP. Первые два протокола используется для скачивания электронных сообщений с почтового сервера, SMTP же используется клиентом для отправки своих сообщений. К слову говоря, в России наиболее распространенным протоколом приема является POP3.

Какие программы используются для чтения почты?

Здесь вам предоставляется богатый выбор. Сходите на http://tucows.rinet.ru и загляните в каталог Mail Applications. Я бы посоветовал использовать встроенный E-mail своего броузера. На данный момент и Netscape и Explorer поставляются с модулем чтения электронной почты. Однако если у вас много корреспонденции, которую надо держать в более менее организованном виде советую попробовать Eudora - простейший mail-клиент с интуитивно понятным интерфейсом. Но, как говорится, на вкус и цвет товарищей нет.

Что такое mail-кодировки?

Весьма интересный вопрос. Mail-кодировкой является таблица ASCII символов с помощью которой сервер читает и кодирует ваше письмо. Когда Интернет использовался только в США, все было гораздо проще. Существовало две-три стандартные кодировки (BASE-7, MIME) и никаких проблем по чтению почты не возникало. У них. Эти проблемы стали проявляться только после поголовного обьемеливания одной десятой части бывшего СССР. Как известно, существует стандартная таблица ASCII (128 символов) и расширенная таблица ASCII (256 символов). Все английские буквы находятся в первой части таблицы, а русские во второй. В результате, если мы кодируем русский текст используя BASE-7 (стандартная ASCII) то все буквы сливаются в бессмысленную калиберду. В результате все пришли к решению, что неплохо бы разработать кодировку символов кириллицы. И разработали. Причем не одну а целых три (WIN1251, KOI-8, UUCP). И не одна из них не считается основной. Вот такой маразм.

Как бороться с испорченной почтой?

Правило первое - если вы переписываетесь с каким-нибудь человеком и вам важна сама переписка - используйте одну и туже e-mail программу. В идеале вы должны сидеть на одном провайдере. Лучше всего - если живете в одном доме :-). Тогда надобность в использование e-mail отпадает вообще.

Если же все таки вам пришло весьма важно сообщения, но вместо текста внутри полная белиберда не отчаивайтесь. Есть такая программа, выпускаемая ооо Агама - Mail Reader. Программа специально написанная для чтения абсолютно нечитабельной почты. Итак, вкратце об алгоритме работы. Допустим вы написали другу письма следующего содержания: "Витька побей Костю". Ваш сервер работает с кодировкой WIN1251, но программа клиент настроена на KOI-8. Сервер получает ваше сообщения и расценивает его как WIN1251. И отсылает на следующей сервер сообщение уже в виде "рЯВЛВ ТЬОРА ъФГТЫ". И это только начала. Сервер пеБрикидывает письмо еще куда-нибудь а на последующем сервер его "обтравливает" KOI-7. То есть весь текст просто может восприняться как WIN1251 и в соответсвии с этим будет обрезан восьмой бит. И, наконец, почтовый сервер вашего провайдера получает письмо, читает в сопроводительной информации, что тело письма в WIN1251 и "правильно" его декодирует. В письме полная калиберда.

Тепер, что делает Mail Reader. Программа узнает более 10000 тысяч связок перекодировки. И идет обратным путем. восстанавливая испорченную цепочку. Из WIN1251 в KOI-7, из KOI-7 в KOI-8, из KOI-8 в WIN1251. В результате под вашими изумленным взором непонятная белиберда превращается в абсолютно читабельный тексте, касательно разборке Виктора с Костей.

Что такое HTML почта?

Стандарт HTML-mail появился после выхода последних версий броузеров Netscape и Explorer. Письмо написанное HTML-mailer приходит к вам в виде интерактивной html странички с картинками, звуками и даже видео роликами. Применяется, в основном, в мощных списках почтовой рассылки для предоставления последних новостей. Или же в среде простого народа чтобы показать себя крутым man'ом. :-). На данный момент этот стандарт слишком известен и практически не пользуется популярностью.

Расскажите о списках почтовой рассылки?

Списки почтовой рассылки используется повсеместно. Наиболее известны в России список последних новостей от Инфоарт и Анекдоты Томкотика. Для получения регулярных новостей вы должны пойти на сервер и заполнить форму подписки. После чего, по указанному e-mail адресу приходит письмо с просьбой подтвердить, что это именно вы, Иван Иванов, желаете получать новости, а не просто прикололись над другом, превратив его e-mail ящик в помойную яму. После подтверждения сервер-робот заносит ваш e-mail в список пользователей и начинает слать вся-

кую мишуру. Самое важно – отписаться от рассылки можно послав на сервер запрос с темой письма Unsubscribe.

? Что такое FTP mail-сервер?

! Протокол, берущий свое начал со времен UUCP – Интернет в off-line. Позволяет вам, используя стандартные команды FTP послать запрос на mail сервер. К ответу будут прилагаться заказанные вами файлы. Данный протокол уже устарел, и. после развития WWW и появления модемов у большинства пользователей вышел из употребления.

? Где достать халявный e-mail адрес?

! Вариаций на эту тему – выше крыши. Самые известные в области раздачи бесплатных e-mail'ов это Hotmail (www.hotmail.com), Netadress (www.usa.net) и Yahoo (www.yahoo.com). Вы получаете персональный адресс и около двух мегабайт свободного пространства для хранения выходящей почты. В замен вас регулярно закидывают рекламой разного пошиба, ожидая что обладатель ящика тут же кинется покупать набор из газонокосилки Инина и мясорубки Давыдовых. Доступ к ящику осуществляется броузером через WWW.

? Что такое mail-forward?

! Допустим вы среднестатистический молодой человек, постоянно меняющий провайдера дабы методом проб и ошибок найти где получше да подешевле. Допустим вы переписываетесь с половиной земного шара. И после смены e-mail адреса вам абсолютно не хочется рассылать этой половине письмо, что вы такой-рассякой, опять сменили свой адрес. Тогда идете на сервера mail-forwar'еры. И делаете себе e-mail, которого нет. Причем почва для фантазии наибогатейшая. Чуть ли не me@god.com . Этот адрес и раздаете все остальным. Сервер после получения почты, автоматически отсылает ее вам на новый адрес. И при очередной смене e-mail требуется только изменить настройки сервера. Mail-Forward можно сделать на том же Netadress.

? Что-такое mail-bomb?

! Mail-bomber, программы придуманные исключительно для захламления e-mail ящика. Например обиделись вы на человека. Крепко обиделись. И хотите сделать ему сюрприз. Выкачивает он в очередной раз почту, а у него сообщение – "к вам пришло 10 00 новых сообщений". А в каждом сообщение картинка со среднем пальцем и подпись соответствующая. Гениально? Пошло? Зато действенно. Вот mail-bomber это как раз та программа, которая за считанные секунды может отослать адресату несколько тысяч одинаковых e-mail. Чтобы он их до конца своей жизни не скачал.

? Что такое спамминг?

! Спамминг – частный случай mail бомбы. Только в этом случае вам не шлют 10 000 одинаковых сообщений. Нет, вас просто заваливают рекламой всего на свете, начиная от детских подгузников и заканчивая зубочистками. Существуют несколько контор, занимающиеся принудительной рассылкой рекламы. Вот почему свой e-mail надо держать в тайне и не предъявлять при любом весьма сомнительно требовании.
К слову, между спаммерами постоянно ведется жесткая конкуренция. 10 000 действующих e-mail адресов оценивается в четырехзначных цифрах. В США спамминг поставлен вне закона. Поэтому массовая рассылка каждый раз идет с нового адреса, а старый исчезает бесследно. Продажа e-mail адресов незаконна. Ну, это я так, к слову.

? А можно ли отправить письмо не пользуясь mail-программой?

! Зачем?!?... Да, можно. Для этого необходимо по протоколу telnet зайти на mail сервер указав в качестве порта слово mail (например connect mail.aha.ru:mail). Дальше произойдет процедура проверки логина и пароля. Затем командой ver требуется указать адрес получателя и после запроса на посылку отослать тело письма.
Зачем это надо? Для анонимности. Определить адрес отправителя будет практически невозможно, будь получатель хоть президентом.

? Расскажите немного о e-mail играх?

! Play-by-mail, жанр зародившейся в незапамятные времена эпохи становления Интернет. Суть игры в двух словах сводилась к следующему: все участники игры регистрировались на почтовом сервере. Сервер высылал игровой текст и ждал от участников ответа. После чего анализировал полученные сообщения и в соответствии с ними регулировал ход игры. Более подробную информацию об этом жанре можно найти на любом поисковом сервере по ключевому слову PEB.

? Мне необходимо обеспечить конфиденциальность переписки. Существуют ли какие-нибудь программы кодировки, и если да, то где их достать?

! Как это неудивительно, но проблема не разглашения содержания письма и его полной конфиденциальности последнее время стала весьма насущной. Поэтому в Outlook Express, входящей в стандартный пакет установки Microsoft Internet Explorer 4.0 предусмотрено несколько степеней кодирования 64 и 128-битным ключом.

? Что такое PGP?

! Раз уж мы заговорили о кодирование электронной почты нельзя не упомянуть PGP. Система PGP была разработана специально для защиты e-mail сообщений. Вы скачиваете себе программу кодировщик и программу де кодировщик. Затем создаете свой уникальный ключ-шифратор, который есть только у вас на компьютере. После чего делается Public Key – шифр, который вы высылаете своим друзьям по переписке. С помощью этого ключа человек может закодировать электронное сообщение и прочитать его сможет только получатель. Применяется весьма мощная 64-битное кодирование. К сожалению шифровать 128-битным ключом у нас в России запрещено. Так что, если вы ни хотите, чтобы кто-нибудь другой читал ваши сообщения – скачайте себе PGP.

? Я хочу знать о...

! Пишите. Рад буду ответить.

Faq подготовил ViV.
Глупые вопросы задавал Виктор Попов.

ALIEN EARTH

Предыстория

Колониальные звездолеты Raksha вторглись в земное пространство в разгар третьей мировой войны, когда силы государств Земли были истрепаны в жесточайших боях с применением всех видов оружия, включая ядерное. Войска человечества уже не могли оказать действенного сопротивления завоевателям из космоса. В считанные часы остатки человечества превратились в рабов гиганских насекомых. Лишь немногие избежали этой печальной участи, скрываясь в джунглях и развалинах городов.

Любимым развлечением лордов-воителей Raksha стала охота на людей. Рецепт был очень прост — берется крепкий молодой житель деревни и плазменное ружье. Жителя отпускают в джунгли, где в течении пары десятков минут он пытается спрятаться или убежать. Затем благородный охотник вступает в дело и вскоре украшает черепом жертвы свой бронекостюм.

На этот раз жертвой-добровольцем назначили Финна — молодого человека, еще в детстве привезенного Raksha в деревню.

Jungle

Ворота захлопнулись за спиной Финна, и парень направился в джунгли. Вскоре он выше к храму ComTel (телефонным будкам). Пожертвования Богам Телефона были весьма скудны, зато под молельным ковриком наш герой нашел металлическое лезвие. Финн выдернул воткнутый в землю шест и прикрепил лезвие к нему; получившееся копье значительно повышало шансы на выживание.

Первой жертвой страшного оружия стало ядовитое растение, деловито поплевывавшее во все, двигающееся мимо. Собрав листья, Финн двинулся дальше (направо, вниз налево).

На просторной поляне покоились скелеты металлических зверей прошлого, когда-то известных как автомобили. Подобрав камни (идеальное оружие против стрекоз-мутантов), Финн легко расправился с летающей живностью и забрал отвоеванный лом. Дальше идти было некуда, и герой отправился искать другой путь (вверх, верхний проход).

Тропинка вела к разрушенной ферме. Финн смутно помнил, что когда-то в детстве у него было много прекрасных игрушек. Но такого забавного набивного зайца точно не было.

Отчаянные призывы о помощи прервали процесс любования игрушкой, и Финн, засунув ее в карман, бросился на звуки борьбы. Он успел вовремя; вскоре два монстра прекратили свое бренное существование. Благодарный старик пригласил спасителя в гости в хижину, спрятанную в кровле дерева.

Финн подобрал с земли резиновый шланг и пошел за Джеком; по дороге хозяйственный парень прихватил лежавшую рядом с мостом тряпку, (тряпки появляются на этом месте периодически). Справа от дома Джека, возле качелей, валялись баллоны с газом, а возле разрушенного туалета — стеклянная бутылка (также появляется неоднократно).

Дальнейший осмотр местности (вниз) привел Финна к поляне, на которой росло огромное дерево: у подножья последнего валялись странные обломки, а с кроны свисала лиана. Исследователь забрался вверх по этому импровизированному канату и очутился возле остатков летающей колесницы древних. Древние называли жидкость, придававшую такой колеснице необыкновенные способности, горючим; достав тряпку, парень открыл топливный бак. Бутылка наполнилась (резиновый шланг), в нее воткнут фитиль из тряпки — "коктейль Молотова" изобретен вновь; где танки? Израсходовав все запасы бутылок и тряпок, довольный Финн спустился вниз и пошел дальше (направо, вниз).

В полуразрушенном доме, возле которого лежали ящики с ласкающими взор надписями "Пластиковая взрывчатка", парень нашел Разумного Чарли (как этот псих сам представился), пытавшегося заставить петь пластиковую птичку, запертую в клетку. Поговорив с Чарли, Финн подарил ему набивного зайца, после чего ему удалось осторожно извлечь из клетки птичку, сделанную... правильно, из пластиковой взрывчатки.

Тропинка (направо) вывела Финна к странному забору, возле которого нервно бегала злобная собачонка Raksha. Бобик отлично забивается копьем; благополучно избежав ее клюва, парень вышел к темной штольне, заполненной пауками (верхний проход влево). Финн не рискнул исследовать это место и заспешил к домику Старого Джека.

Поболтав со стариком и получив в награду за спасение зажигалку, Финн немного расслабился и даже вздремнул (кровать — место для сохранения игры 1, рекомендуется периодически заходить к Джеку и сохраняться). Ко всему прочему, Джек оказался еще и специалистом по отравам; Финн отдал Джеку все накопленные за время исследований листья и взамен получил несколько пузырьков антидота.

Едва ноги Финна коснулись земли, как со стороны деревни раздался трубный рев — сигнал начала охоты. Парень рванул по мостику (вверх); вход в развалины кинотеатра блокировали доски, но против лома нет приема.

В коридоре Финна поджидал гигантский богомол. Парень поднес наградную зажигалку к фитилю бутылки с коктейлем Молотова и метнул ее в насекомое. Громкий хлопок — и путь свободен.

В кинотеатре прятался от Raksha Брок. Побеседовав с ним, Финн (затронуть тему Help) получил электрический фонарик. Теперь можно было исследовать штольню с ядовитыми пауками (следует иметь не менее трех пузырьков с противоядием).

Уничтожая паучьи своры, парень двинулся в глубину пещеры (противоядие следует применять, только перебив всех пауков в секторе, иначе пузырьков не хватит). Вскоре он уткнулся в проход, заклеенный паутиной (левый коридор). Финн поднес зажигалку к баллону с газом и импровизированным автогеном расчистил путь.

Немного поблуждав по пещерам, парень наткнулся на комнату с огромным пауком. Бутылка коктейля Молотова не оставила от монстра и следа (таких комнат две. Во второй лежит только аптечка и посещать ее не обязательно); Финн взял детонатор — именно его не хватало, чтобы из пластиковой птицы сделать бомбу. Теперь можно было выбираться наружу, чтобы обсудить с этим тараканом-переростком Raksha особенности местной охоты.

Охотничка долго искать не пришлось — ведь он еще не знал, что сам превратился в дичь. Прикрепив к брюшку ошарашенного насекомого бомбу, Финн встал сзади, наблюдая за процессом уничтожения лорда Raksha.

Прихватив в качестве охотничьего трофея голову Raksha, наш герой прошел к забору (направо). Дл того, чтобы открыть дверь всего-то понадобилось

поднести голову к линзе. Финн вошел в город.

The Wastelands

Парень ничем не мог помочь Повстанцу, смертельно раненному Мусорщиком. Финн попытался заговорить с истекавшим кровью бойцом, но у того уже не осталось сил. Тогда он подобрал пистолет и пошел по улице (вниз). Собрав с тел убитых Мусорщиков немного боеприпасов, он вошел в узенькую аллейку (направо), которая привела его к небольшой комнате, единственным украшением которой служила кровать (Убежище — Место для сохранения игры 2).

После краткого отдыха, парень вновь вышел на улицу и направился вглубь города (вниз). Подобрав по пути аптечку, Финн вскоре добрался до перекрестка, у которого в засаде притаились четверо Мусорщиков. С чувством глубокого удовлетворения он перебил негодяев и, после изучения содержимого их карманов, вошел в дом.

Еще трое Мусорщиков отправились к праотцам, а Финн по металлической лестнице поднялся на второй этаж. Очередная порция врагов — и у одного из них в кармане парень обнаружил клочок бумаги с кодом. Финн вышел на улицу.

Пройдя налево, Финн вышел к армейскому бункеру, возле которого валялись трупы Мусорщиков. Грозный голос порекомендовал парню немедленно убираться из запретной зоны, и тот, не желая искушать судьбу, быстро прошел мимо (пристрелив по пути пару Мусорщиков).

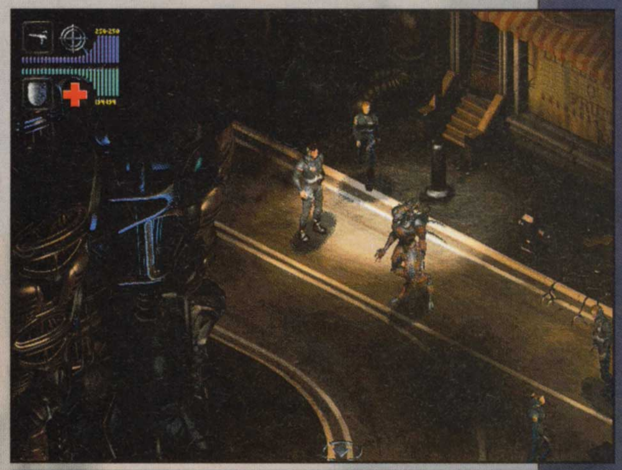
Еще пара мусорщиков была убита возле ядовитой сточной канавы (налево); помимо всего прочего, в кармане одного из них оказалась длинная антенна — идеальный инструмент для обшаривания труднодоступных мест.

"У вас остались еще Мусорщики?" (наверх). Остатки деревянного забора отгораживали вторую канаву. Мостика через нее не было, но справа три доски забора просто напрашивались на то, чтобы их поддели ломом. Финн оказался человеком сговорчивым; доски были повалены. Через импровизированный настил Финн перешел к бункеру, попутно уложив еще двоих Мусорщиков. В кармане одного из них оказалась батарейка.

Код двери Бункера защиты от воздушного нападения совпал с комбинацией на найденной ранее бумажке (7512). После обыска многочисленных шкафов инвентарь героя пополнился дробовиком и армейским бронежилетом. За металлической решеткой обнаружилась пара резиновых перчаток. Передохнув на кровати (Место для сохранения игры 3), Финн надел жилет, приобретя вид заправского солдата, и вышел наружу.

Парень продолжил исследование города (вниз по улице). Еще четыре мусорщика, металлическая лестница, второй этаж, новые защитнички... С тела одного из них он подобрал Псионический ключ; кроме того, теперь карман оттягивал мощный автоматический пистолет.

После недолгих раздумий, Финн решил исследовать улицу, проходившую возле армейского бункера. Она заканчивалась тупиком, где пришлось убрать еще пару свидетелей, то ли прогуливавшихся, то ли сторожівших вход в здание. Парень исследовал странные замочные скважины; псионический ключ явно подходил к одной из них; но где взять второй? Финн направился к двери в армейский бункер.





Дверь была уже не заперта. Полковник, единственный обитатель бункера, принял наряженного в боевую броню Финна за солдата и с радостью вступил в разговор (Security Door). Так вот у кого второй Псионический ключ! Парень показал (подействовать на Полковника) первый ключ, и Полковник сам предложил пойти к заветной двери.

После разблокирования двери Полковник вернулся в бункер, а Финн вошел в здание Пси яслей. В центре контроля он подобрал моток провода. Нажав на кнопку у консоли, изумленный парень узнал, что в этом здании проводились исследования паранормальных способностей, и что диск с результатами спрятан в детской комнате.

Едва он вошел в комнату, как нахлынули воспоминаня, смутные, но... Три кроватки, игрушки... История о том как трое малышей были привезены Raksha в деревню... Неужели он когда-то жил здесь? Диск был найден в игровой приставке; Финн вышел на улицу.

The Sewers

Добравшись до перекрестка (возле места, где он, войдя в город, расстрелял засаду из четырех Мусорщиков), Финн пошел по единственной неисследованной улице (налево). Он подошел к канализационному люку и, открыв крышку, скользнул вниз.

Парень двинулся вдоль по коридору. Свернув в ответвление направо, он спустился по лестнице в храм Тхорна. Сам Тхорн оказался весьма приветливым мужиком (упомянуть WEAPONS и PSIONICS). Увидев в Финне мощный псионический талант, Тхорн согласился обучать его; первым освоенным парнем искусством стала Мягкость — способность снижать точность огня противника.

Покинув храм, новоявленный сталкер продолжил исследование туннеля. Вернувшись в главный коридор, он пошел по нему дальше до шахты. Финн спустился по лестнице в зал, в котором размещался неисправный генератор. За генератором лежали плоскогубцы; парень подобрал их и вошел в узенький коридор.

Истребляя ядовитых пауков, он шел все дальше и дальше. Из глубины туннеля доносилось злобное бормотание. Вскоре Финн оказался в просторном зале, в котором бледные Мутанты толпились перед клеткой с девушкой. Финн раздумывал весьма недолго.

Старый ключ, подобранный с тела одного из трупов, открывал клетку. Сэм, бывшая узница, предложила следовать за ней, не тратя времени на разговоры. Они вернулись в комнату с генератором. Для ремонта нужны были плоскогубцы, провод и резиновые перчатки. Все это Финн торжественно передал Сэм.

Отремонтировав агрегат, благодарная девушка отвела парня в штаб-квартиру Повстанцев.

The Resistance

Штаб-квартира Повстанцев размещалась на втором уровне подземелья.

Сэм провела Финна через бар в кабинет Карла — главы Сопротивления. Шеф Повстанцев поблагодарил героя; отныне парень стал в этих туннелях почетным гостем.

Покинув Карла, Финн пообщался с Борисом и Сэм. Бармен Борис не только был готов предложить страждущим подкрепиться, но и за 15 кредиток сдавал комнаты (HELP, REST) для отдыха (Место для сохранения игры 4).

И вновь исследования подземелья. Финн вернулся к лестнице и спустился на третий уровень (вниз). Коридор вывел его к трем дверям — арсеналу красотки Шэннон, магазинчику старьевщика Гарри и госпиталю Румико. Гарри купил (упомянуть в разговоре TRADE, затем SELL) все собранные в боях с Мусорщиками сломанные древности, Шэннон предложила широкий выбор оружия, боеприпасов и брони, а Румико не только лечила раны и отравление, но и могла научить новому пси-приему (HELP, PSI-HEALING) — Пси-щиту, способности временно увеличивать защиту (Румико, также как и Тхорн, и впоследствии смогут учить Финна новым приемам по мере накопления им опыта).

Настало время активных действий. Финн вернулся к Карлу, горя желанием присоединиться к борьбе с угнетателями. Шеф был рад увидеть в своих рядах нового бойца и сразу же вручил ему лэптоп с текстом первой миссии (RESISTANCE, JOIN, MISSION).

Знатный истребитель монстров поднялся по лестнице на первый уровень и двинулся вглубь туннеля (направо). Не ответив на приветствие часового, он открыл дверь и направился по коридору к первому контрольному пункту — причины странного молчания его охраны следовало прояснить.

Еще толпа Мусорщиков, все до единого перебиты — и Финн вышел к посту, возле которого лежало бездыханное тело охранника. Парень подобрал разбитую рацию и отправился на доклад к Карлу. Отдав ему обломки, Финн получил причитавшееся вознаграждение и попросил о новой миссии.

Приказ был прост — доставить ящик с оружием Raksha к Роско. Пс лестнице Финн спустился на четвертый уровень и двинулся по коридорам, уничтожая встречавшихся врагов. Вскоре он вышел в комнату, охраняемую часовым.

Парень отдал ящик Роско и после содержательной беседы показал ему компакт-диск из Пси яслей. Оружейник порекомендовал обратиться к Тамаре, специалисту в области коммуникаций. На вопрос Финна о Тамаре Роско дал пропуск в ее лабораторию (любое оружие Raksha теперь можно относить Роско, после чего оно, уже годное к употреблению, появляется в оружейной лавке Шэннон).

Лаборатория размещалась на первом уровне. Показав охраннику пропуск, Финн вошел в лабораторию. Но Тамара была занята — хитроумные Raksha глушили передачи Повстанцев. Делать было нечего, и наш герой вернулся в штаб.

Получив от Карла причитавшееся вознаграждение, Финн завел разговор о радиопередачах Сопротивления (RESISTANCE TRANSMISSIONS); Шеф рассказал (WEAPONS, BOMB), что единственным вариантом решения проблемы является уничтожение глушащей установки при помощи бомбы, и посоветовал узнать детали у Роско.

Финн вновь направился к Роско. Оружейник был готов помочь (WEAPONS, BOMB); ему нужны были только часы, батарейка и взрывчатка. Трофейная батарейка давно лежала в кармане, взрывчатка определенно была в продаже у Шэннон (TRADE, BUY), а часы завалялись у старьевщика Гарри. Кроме того, у Шеннон продавалась штурмовая винтовка (Assualt Rifle), одно из немногих орудий землян, пробивавшее хитин Raksha; а Гарри продавал отличные плоскогубцы. Но бомба бомбой, а миссии выполнять надо. Финн вернулся в штаб к Карлу и попросил о новом задании. На сей раз нужно было захватить продовольственный склад.

Для перемещения на место операции Финн использовал телепортатор (нулевой уровень). Управление прибором оказалось весьма простым — в задании указывались координаты (BYGG), каждая буква являлась первой в названии цвета (B — голубой, Y — желтый, G — зеленый, R — красный).



По прибытии Финн уложил троих Raksha и вошел в здание склада. Ни пара охранников, ни трое рабочих не смогли оказать действенного сопротивления. В качестве сувенира парень прихватил из одного из контейнеров оружие рабочего Alien Worker weapon. Внимание Финна привлекла светившаяся на дальней стене Панель управления телепортатором; однако для ее активизации требовался ключ, которого у Финна пока не было.

В любом случае, склад был захвачен, и парень вернулся на базу Повстанцев (YYBB). Карл поблагодарил за успешное выполнение задание и, рассказав все, что он знал о телепортаторе (PLACES, TELEPORTER), дал новое задание (RESISTANCE, MISSION).

Для выполнения тайных заданий в секторах обитания Raksha Финну нужно было смонтировать на голове специальное устройство, которое насекомые использовали для контроля людей-рабов. Операцию должен был сделать доктор Сэвбон.

Телепортировавшись (RBBG), Финн вошел в клинику доктора (убив охранника, он подобрал новое оружие — Alien Security weapon). Следы борьбы в операционной указывали на то, что медика похитили. Парень подобрал с пола пневматический пистолет (dart gun) и при помощи антенны достал из-под стола прибор для пси-контроля.

Карл поблагодарил за успешную миссию и попросил (RESISTANCE, MISSION) спасти доктора из плена (для успешного выполнения миссии стоит отдать найденное оружие Роско и приобрести пригодный к употреблению экземпляр у Шэннон. Лучший способ заработать на это денег — пойти в город поохотиться на Мусорщиков и продать Гарри трофеи).

Телепортатор перебросил (YYGB) Финна к тюремному блоку. С новым оружием враги уже не являлись серьезной помехой. В контрольной комнате он нажал красную и зеленую кнопки на пульте, вошел внутрь, убил сторожевого жука и открыл камеру доктора; можно было выбираться на базу.

Очередная благодарность Шефа — и Финн отправился в госпиталь Румико. Доктор был уже там. Он сказал, что для операции необходим прибор пси-контроля. Парень отдал взятый в старом кабинете прибор Сэвбону.

После успешной операции Финн мог спокойно разгуливать среди пришельцев, до тех пор, пока сам не начал бы стрелять. Текущее задание было простым — войти в контакт с информатором. Телепортировавшись (RBBG), разведчик направился в бар, игнорируя Raksha. Очаровательная Энди уже ждала его. Она передала информационный чип и рассказала, что по ее предположениям передачи глушатся из Коммуникационного центра (RESISTANCE, TRANSMISSIONS).

Получив информацию, Карл предложил герою (PLACES, COMM CENTER) взорвать Коммуникационный центр. Из батарейки, часов и взрывчатки Рос-

ко собрал бомбу, которую Финн торжественно вручил Шефу.

Настало время очередного задания (RESISTANCE, MISSION) — взорвать Центр (GRRR, идти направо от телепортатора). Перебив охрану (рекомендуемый прием — если Финн сильно изранен, а врагов много, перейти на соседний экран. Враг его не преследует и можно восстановить здоровье, в то время как раны, нанесенные противнику, не заживают), Финн закрепил бомбу на средней панели управления и выскочил на улицу.

На базе парень узнал от Карла (упомянуть MISSION), что теперь Тамара свободна и может заняться компактом; поговорив с Тамарой, Финн отдал ей диск. На нем оказались файлы о секретных биологических исследованиях, проводившихся Министерством обороны в здании на West Street.

Карл уже ждал парня с новым заданием — разгромить клуб пришельцев (GRRR), в котором те оборудовали комнату пыток. Миссия оказалась частично успешной — Raksha были уничтожены, но пленник умер от ран. Финн взял с его бездыханного тела Идентификационную карточку и вернулся в штаб-квартиру. Он показал карточку Карлу и поинтересовался зданием на West Street (PLACES, WEST STREET). Тот порекомендовал спросить о лаборатории у Энди. Девушка знала не много, но достаточно для того, чтобы Финн направился к зданию за энергетическим барьером (вверх от бара); он дезактивировал барьер, вставив Идентификационную карточку в слот слева, и вошел в здание.

Металлическую ограду перед панелью управления генератором в подвале можно было разрезать плоскогубцами (из лавки старьевщика); щелчок рубильника — и генератор загудел, подавая электропитание на мотор лифта.

Обыскивая ящики в одной из комнат на седьмом этаже, парень нашел отвертку; при помощи ее он починил коробку управления лифтом; теперь можно было доехать и до тринадцатого этажа, о котором говорилось в материалах на компакт-диске.

Методично исследуя лабораторию, Финн обнаружил в огромном хранилище тело Raksha, из которого извлек дротик с вирусом. Затем парень подошел к столу, стоявшему возле закрытой двери, и сдвинул в сторону книги; за ними была кнопка, открывавшая дверь.

Во второй комнате стоял сейф с секретными документами об исследованиях. Прихватив их, Финн спустился вниз и вышел к энергетическому барьеру. Карточка вновь не подвела, и вскоре он уже был в штаб квартире.

Изучив переданные ему дротик и бумаги, Карл и пришел в сильное возбуждение. Он послал Финна к Роско.

Отдав оружейнику дротик и пневматический пистолет, парень тут же получил обратно уже заряженный инструмент (использовать (USE) заряженный пистолет на Роско). В разговоре умелец упомянул о Центре размножения. Для того, чтобы узнать его координаты, Финн вновь направился в бар к Энди (RBBG). Она пообещала сообщить координаты Карлу.

К моменту прибытию Финна Шеф уже получил координаты, и последнее задание — уничтожить Королеву инопланетян — было готово. Телепортировавшись в Центр размножения (BRBY), парень, тянувший уже на заправского рейнджера, уничтожил охрану и ворвался в помещение, в котором хранились яйца с зародышами инопланетян.

Перебив все хранившиеся и доставлявшиеся телепортатором яйца, Финн прошел дальше (налево) и уничтожил остатки охраны. С мертвых тел он подобрал Alien Lord's gun (самое мощное оружие) и Ключ от телепортатора, доставлявшего на космический корабль (телепортатор на продуктовом складе.

Финн тщательно подготовился к финальной миссии. Он отдал найденную пушку Роско, затем приобрел ее работоспособный вариант, боеприпасы и мощную броню у Шэннон. Настало время научить тараканов хорошим манерам (после телепортации на космический корабль нет возможности сохранения игры).

Переместившись на склад (BYGG), Финн вошел в дальний зал, охраняемый Повстанцем. Поместив Ключ в панель управления, он активировал телепортатор и смело ступил в центр круга.

Mothership

Финн спустился по лестнице вниз и прошел по длинному коридору мимо закрытой двери с странным символом к автоматическим плазменным пушкам, уничтожая по дороге слабо сопротивляющихся пришельцев.

Миновав плазменную ловушку, парень подошел к комнатке с рычагом на стене. Финн сноровисто ликвидировал охранника и щелкнул переключателем, открыв дверь с символом.

Он вернулся к двери и вошел в небольшой зал с новыми тремя дверьми (символы на них следует запомнить). Финн прошел к площадке с телепортатором и на лифте поднялся наверх. В конце грузового отсека находился пульт управления дверьми с двумя красными стрелками.

Установив с их помощью рисунок, украшавший левую дверь, Финн вернулся в комнату с тремя дверями. Левая была открыта. Через телепортатор он переместился в комнату пси-контроля. Охрана украсила пол своими телами. Финн подобрал с трупа Лорда Raksha Желтый ключ и, уничтожив все контрольные мониторы, вновь направился к пульту управления дверьми. Вскоре за центральной дверью находился Красный ключ; за правой — Синий (все ключи были у Лордов Raksha).



С тремя ключами в кармане, Финн опять вошел в комнату с пультом управления дверьми и спустился по лесенке вниз. Избавившись от охраны, он вставил ключи в замок на правой стене, открывая дверь в телепортатор.

Парень очутился в яйцехранилище, полном охранников. Перебив яйца и инопланетян, Финн вошел в следующий зал. Немного повозившись с вооруженным до зубов Личным охранником королевы (к тому же взорвавшимся после смерти), землянин вошел в покои верховного монстра.

Несколькими выстрелами Финн расправился со сторожевыми роботами, разметал охрану и, подбежав к Королеве, воткнул в нее дротик с вирусом. Теперь она уже не была бессмертной. Землянин отскочил влево (можно выбрать мертвую зону, не досягаемую для плевков Королевы) и расстрелял Королеву пришельцев.

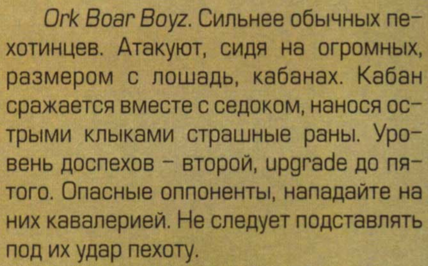
Едва последний вздох покинул ее тело, заработал механизм самоуничтожения корабля. Финн бросился к открывшемуся слева проходу, спеша покинуть корабль

Эпилог

После смерти Королевы и гибели флагмана эскадры поражение Raksha было неизбежно. Лишенные управления Королевы, они погибли. Жители земли впервые за долгие десятилетия стали хозяевами на своей планете. Человечество возрождалось. Но время от времени люди с тревогой смотрели на звезды. И ждали...

Кирилл Кузнецов

Warhammer Dark Omen Guide



Писать руководства по играм вселенной Warhammer – достаточно проблематичное занятие. Здесь не существует стопроцентно правильных ходов, заведомо победных тактических приемов. Да и в бою могут случиться совершенно неожиданные происшествия. Самый сильный отряд во главе с генералом вполне способен в панике рассеяться, а практически разбитые арбалетчики иногда находят в себе силы для разгона вражеской кавалерии. Так что приведенные ниже советы призваны лишь упростить поиск верных решений, который в большинстве случаев все равно останется интуитивным. Непреложными представляются лишь следующие истины:

– тщательно осмотрите поле боя перед началом сражения, рельеф местности может подсказать верную тактику;

– не занятых в бою бойцов поворачивайте в разные стороны, так вас едва ли застанут врасплох;

– по возможности располагайте стрелков на возвышенностях, тем самым увеличивая им обзор и дальность стрельбы;

– никогда не оставляйте магов и артиллерию без прикрытия. Лучше всего на эту роль подойдут слишком медлительные для динамичных атак Dwarf Warriors или недостаточно защищенные Greatswords;

– атакуйте кавалерию кавалерией, чтобы уравнять шансы;

– легкую победу может принести атака с флангов или с тыла;

– враг, в свою очередь, может сидеть в засаде – следите за флангами;

– хитрость на войне только приветствуется, попробуйте, например, спрятать за зданием или лесом пару десятков конников и ударить ими в тыл;

– в первую очередь уничтожайте вражеских магов, артиллерия вам в этом поможет;

– магами атакуйте наиболее сильные отряды противника;

– не стоит забывать, что у врага тоже могут быть осадные орудия;

– уничтожайте противников всех до единого – оставшиеся в живых могут утащить с собой магические артефакты.

Просто так прохожий, – парень зеленокожий

Night Goblin Archers. Вооружены короткими луками. Точность стрельбы средняя. Дальность стрельбы малая, огонь ведут первые два ряда. Ненавидят дварфов, поэтому вряд ли убегут из ближнего боя при сражении с ними. Боятся эльфов, что повышает эффективность последних против NGA. Уровень доспехов – первый (максимум – пятый), с возможностью upgrade до второго.

Night Goblins. По силе и росту уступают оркам. Ненавидят дварфов и, скорее всего, не отступят в ближнем бою с ними. Боятся эльфов, атаки которых максимально эффективны против них. Уровень доспехов – первый, upgrade до второго.

Gigantic Spider. Огромный паук – объект поклонения ночных гоблинов. Не снижает скорости при движении по труднопроходимым местам. Поле зрения у паука 360 градусов, поэтому легко обнаруживает противника. Скорость передвижения средняя. Внушает страх. Уровень доспехов – третий. Достаточно слабый противник.

Giant Scorpion. Огромных размеров скорпион, обитающий в темных подземных норах. По боевым способностям идентичен Gigantic Spider. Внушает страх. Уровень доспехов – третий.

Night Goblin Shaman. По физическим параметрам несколько сильнее стандартных гоблинов. Пользуется орочьими заклинаниями. Ненавидит дварфов, если с ними схватится, то победит или погибнет. Боится эльфов, атаки которых максимально эффективны против него. Уровень доспехов – нулевой. Очень опасен, следует уничтожать в первую очередь.

Ork Arrer Boyz. Орки-лучники, вооружены луками средней мощности. Точность стрельбы средняя. Дальность стрельбы средняя, огонь ведут первые два ряда. В ближнем бою ни в чем не уступают стандартным оркам-пехотинцам. Уровень доспехов – первый, upgrade до третьего. Не создадут серьезных проблем для арбалетчиков или кавалерии.

Ork Boar Boyz. Сильнее обычных пехотинцев. Атакуют, сидя на огромных, размером с лошадь, кабанах. Кабан сражается вместе с седоком, нанося острыми клыками страшные раны. Уровень доспехов – второй, upgrade до пятого. Опасные оппоненты, нападайте на них кавалерией. Не следует подставлять под их удар пехоту.

Ork Boyz. Основа любой орочьей армии. По физическим данным слегка превосходят людей. Не имеют ни единого шанса против кавалерии, но с пехотой будут биться на равных. Уровень доспехов – первый, upgrade до третьего.

Orc big'uns. Сильнее обычных Ork Boyz, составляют ударные отряды. Уровень доспехов – первый, upgrade до третьего. Достаточно грозный соперник, особенно для пехоты.

Orc Bolt Thrower. Огромный арбалет, стреляющий стрелами размером с хорошее копье. Дальность стрельбы очень большая, но огонь может вести только по прямой. При попадании способен поразить солдат из нескольких рядов. Точность стрельбы падает с увеличением расстояния до цели. Доспехи против стрел бесполезны. Экипаж – три орка с первым уровнем доспехов, upgrade до третьего. Может доставить серьезные неприятности, лучше всего атаковать OBT кавалерией или магами; если есть возможность, то артиллерией.

Orc Rock Lobber. Катапульта, снаряды – здоровенные булыжники. По дальности стрельбы с ней может сравниться лишь Imperial Cannon. Огонь может вестись по цели в укрытии, так как снаряды летят по дуге. Точность стрельбы падает с увеличением расстояния до цели. Экипаж – три орка с первым уровнем доспехов, upgrade до третьего. Очень опасна, лучше всего атаковать ORL кавалерией, так как по быстро движущимся отрядам она часто промахивается.

Orc Shaman. По физическим параметрам несколько сильнее стандартных

орков. Применяет заклинания, способные уничтожать целые отряды. Уровень брони – нулевой. Степень опасности – почти максимальная. По возможности атакуйте OS стрелковыми юнитами; не стоит выставлять против него слабые отряды – вы их попросту лишитесь.

Troll. Огромные яростные бойцы. Обладают способностью восстанавливать «снятые» hit-points; исключение – раны, нанесенные огнем. Внушают страх. Уровень доспехов – третий. Очень опасны в большом количестве. Применяйте против них заклинания огня и артиллерию.

Night Goblin Archers/ Night Goblins With Fanatics. Фанатиков, упившихся особым наркотическим напитком (ядовитые грибы и мох) при приближении ваших войск выталкивают из отрядов. Вот тут-то и начинается кошмар. Фанатики на бегу раскручивают здоровенные металлические шары на цепи; один фанатик легко может уничтожить любой, даже самый сильный отряд. Степень опасности – высокая. Фанатиков нельзя обнаружить до последнего момента, когда будет уже поздно. Старайтесь держаться на расстоянии от отрядов ночных гоблинов, уничтожайте их магией и стрелковыми отрядами.

Вот, собственно, и все присутствующие в игре отряды зеленокожих. Некоторые из них вполне способны досадить вам, но все же не так опасны, как живых мертвецов. О специфически-орочьих заклинаниях и магических предметах – в разделе, посвященном магии.

Всегда ли труп врага хорошо пахнет?

Ghouls. Нечеловеческая раса поедателей падали. Физически сильны, но невероятно трусливы. Моментально отступают, если несут большие потери. Внушают страх. Уровень доспехов – нулевой. Самый слабый противник, для стрелков представляют не больше проблем, чем тренировочные манекены.

Skeleton Archers. Вооружены стандартными луками. Точность стрельбы – ниже средней. Дальность стрельбы – средняя. Огонь могут вести первые два ряда. В ближнем бою сражаются, как обычные Skeleton Warriors. Внушают страх, сами не подвержены такому воздействию. Никогда не отступают. Уровень доспехов – первый, upgrade до третьего. Степень опасности – средняя. Крайне неприятна их способность биться до конца – легко могут задержать наступление.

Skeleton Warriors. Представляют собой останки павших воинов. Внушают страх, сами не подвержены такому воздействию. Никогда не отступают. Уровень доспехов – первый, upgrade до третьего. Степень опасности – средняя.

Skeleton Horsemen. Это останки погибших кавалеристов, поднятых из могил некромантами. Скелеты лошадей обладают высокой скоростью передвижения, без труда пересекают труднопроходимую местность. Внушают страх, сами не обращают внимания на любые психологические эффекты. Никогда не отступают. Уровень доспехов – второй, upgrade до четвертого. Представляют собой опасность для пехоты, так как скелеты-лошади тоже наносят удары.

Wights. Останки поверженных знатных воинов. Вооружены магическими мечами, *способны наносить несколько хитов за один удар*. Внушают страх, сами не обращают внимания на любые психологические эффекты. Если вынуждены отступить, моментально разрушаются, теряя связь с оживившей их магической энергией. Уровень доспехов – первый, upgrade до третьего. Очень опасный и сильный противник. Обстреливайте их из пушек и добивайте сразу несколькими отрядами.

Zombies. Полуразложившиеся трупы. Слабо владеют оружием. Внушают страх, сами на любые психологические эффекты внимания не обращают. При отступлении – разрушаются по той же причине, что и *Wights*. Уровень доспехов – первый, upgrade до второго. Степень опасности невысокая, ваша пехота должна их одолеть.

Mummies. Эти страшные воины происходят из земель Arabia. Обладают невысокой скоростью передвижения, но очень сильны в рукопашном бою. Поскольку при мумифицировании используются горючие компоненты, опаснее всего для Mummies огонь. Внушают страх, сами не обращают внимания на любые психологические эффекты. Уровень доспехов – первый, upgrade до второго. Очень опасны. Десяток мумий способны одолеть практически любой ваш отряд. Используйте против них заклинания огня – их эффективность в этом случае удваивается.

Vampires. Прекрасно владеют оружием в ближнем бою. Физически намного сильнее простых смертных. Кроме этого могут пользоваться заклинаниями некромансии и темной магии. Уровень доспехов – нулевой. Степень опасности – максимальная. Лучше всего держаться от них на расстоянии и расстреливать из артиллерии. В ближнем бою лучше атаковать несколькими отрядами.

Necromancers. Волшебники, пользующиеся магией тьмы. В ближнем бою достаточно неплохи, но основную опасность представляют при использовании различных заклинаний. Уровень доспехов – нулевой. Степень опасности – максимальная. Уничтожайте их в первую очередь, иначе можете потерять несколько своих отрядов. Для этой цели лучше всего подойдут ваши маги и ваша артиллерия.

Wraiths. Некроманты, души и тела которых были уничтожены во время занятий темной магией. Ранить Wraiths можно только магическим оружием и заклинаниями, что делает их уничтожение довольно проблематичным. В ближнем бою очень сильны. Без проблем передвигаются по пресеченной местности. Внушают страх, сами не обращают внимания на любые психологические эффекты. Уровень доспехов – нулевой. Степень опасности – почти максимальная. Убиение Wraiths почти целиком ложится на плечи магов.

Screaming Skull Catapult. Катапульта, собранная из костей. Аммуницией ей служат горящие черепа, которые взрываются при попадании в цель. Дальность стрельбы огромная, хотя и меньшая чем у Imperial Cannon. С увеличением расстояния до цели точность огня падает. При попадании черепа отряд может впасть в панику (если будет кому). Доспехи не спасают. Экипаж – три стандартных Skeleton Warrior'а с первым уровнем доспехов. Степень опасности – высокая. Атакуйте магией и конницей, по которой SSC практически не попадает.

Undead Chariot. Костяная колесница, несущая одного всадника. В ближнем бою более чем опасна из-за большого числа атак. Внушает страх, сама не обращает внимание на сходные психологические эффекты. Никогда не отступает. Уровень доспехов седока – первый, upgrade до третьего. Степень опасности – высокая. Не стоит бороться с ней пехотой, это чревато крупными потерями. Из-за высокой скорости передвижения стрелковым единицам достаточно трудно в нее попасть. Но кавалерия с ней должна справится.

Таковы основные отряды армии живых мертвецов; кроме того, существует несколько особых отрядов.



Vampire Lord, Mannfred Carstein. Намного сильнее обычных вампиров, пользуются заклинаниями более высоких уровней. Бить их проще всего пушками, но можно и просто навалиться несколькими отрядами одновременно.

Hand of Nagash, или по настольной версии – *Arrhan The Black The Liche King.* Верный слуга самого Nagash'а. Второй по силе после The Dreaded King'а некромант. Передвигается на колеснице, сделанной из останков мантикоры. Сказать, что он опасен, значит не сказать ничего. Убить его можно лишь навалившись всем скопом или удачным выстрелом из артиллерии.

The Black Grail. Отряд из двенадцати погибших рыцарей-бретонийцев. К счастью, не могут пользоваться магией. Уровень доспехов – от второго до пятого. Внушают страх, сами не обращают внимания на любые психологические эффекты. Никогда не отступают.

Нашего полку прибыло

Разумеется, чтобы противостоять всем этим бесчисленным легионам тьмы, придется воспользоваться услугами старых соратников по первому Warhammer'у, и многими другими отрядами. Перечисление буду вести в порядке их появления в игре.

Grudgebringer Cavalry. Это ваш основной отряд, который включает в себя и самого главнокомандующего. Сила отряда выше средней, в бою принимают участие также и лошади. Уровень доспехов – третий, с возможностью повышения до пятого. Улучшать броню стоит при первом же удобном случае, хотя и стоит эта процедура недешево, к тому же возрастет стоимость солдат в отряде. Один конник, облаченный в самые лучшие доспехи, будет стоить 250 монет. На протяжении всей кампании Grudgebringer Cavalry будет вашим основным боевым отрядом, который ни в коем случае нельзя потерять – автоматически проиграете игру.

Grudgebringer Infantry. Высоко квалифицированные бойцы, безгранично преданные своему командиру. Отряд возглавляет сержант Gunther Schepke. Уровень доспехов – второй, upgrade до третьего. Второй изначальный отряд, который останется до самого конца (вашего или Nagash'а).

Grudgebringer Crossbows. Достаточно опытные арбалетчики, ведомые Willem'ом Fletcher'ом. Дальность стрельбы высока, но скорость перезарядки средняя. Огонь может вести только первый ряд, не могут стрелять навесом. В ближнем бою не столь сильны, но при необходимости могут и в рукопашную отбиться от многих врагов. Уровень доспехов – первый, upgrade до третьего. Очень ценная единица, способная значительно сократить число атакующих, тем самым облегчив задачу пехоты и конницы. Следует сразу задать им другую цель, если обстреливаемый ими противник вступил в ближний бой с другими вашим юнитом.

Grudgebringer Cannon. Грозная пушка, в качестве аммуниции использует ядра. Дальность стрельбы огромная, сравнимая только с Orc Rock Lobber. Может уничтожать не только вражеские отряды, но и здания. Точность стрельбы падает с увеличением расстояния до цели. Расчет состоит из трех солдат с первым уровнем доспехов. Не может вести огонь по невидимым целям, так как бьет практически прямой наводкой. Доспехи от попаданий ядер не спасают. Стратегически важная единица, одним попаданием способна уложить большую часть отряда противника. Не может передвигаться по полю.

Carlsson's Cavalry. Отряд наемников под предводительством вашего друга Swen'а Carlsson'а. Сильный отряд, получше даже чем Grudgebringer Cavalry. Уровень доспехов – четвертый, upgrade до пятого. К сожалению, присоединяются только на два боя, поэтому используйте их в качестве пушечного мяса (нехорошо, конечно, так поступать с другом, но на войне, как на войне).

Countess' Guard. Личные телохранители племянницы императора. Вооружены алебардами, поэтому не могут использовать щит. В бою не особенно сильны, годны лишь на то, чтобы затыкать бреши в обороне. Присоединяются на три – четыре боя, в зависимости от выбора сценария. Уровень доспехов – первый.

Helmgart Bowmen. Отличные, меткие лучники. Вооружены средними луками, дальность стрельбы средняя. Огонь могут вести два ряда. В ближнем бою, к сожалению, очень слабы. Уровень доспехов – первый, upgrade до третьего. Присоединяются на несколько сражений, поэтому слишком тщательно оберегать их не стоит.

Bright Wizard. Могущественный маг, досконально изучивший магию огня. При достаточном количестве магических очков способен разобраться с любым врагом. Практически в одиночку может выиграть сражение. Не пользуется доспехами и слабоват в ближнем бою. Берегите его как собственное здоровье.

Imperial Greatswords. Это один из лучших пехотных отрядов Империи. Вооружены двуручными мечами, из за этого не могут пользоваться щитом. Уровень доспехов – первый, upgrade до второго, что, собственно, я рекомендую сделать как можно раньше. Imperial Greatswords останутся с вами до конца игры. Прекрасно справляются с ролью второго атакующего эшелона.

Flagellants. Полусумасшедшие берсеркеры – маньяки. Более сильные и выносливые нежели обычные пехотинцы. Вооружены «утренними звездами», что делает их еще более опасными в рукопашной схватке. Жаль, но совершенно не признают доспехов. Зато их абсолютно не волнуют страх и любые другие психологические эффекты. Они останутся с вами до самого конца и принесут немало пользы. Не подставляйте их под обстрел вражеских лучников – удачный залп может подсократить их число.

Dwarf Warriors. Старые знакомые, ведомые Azguz Bloodfist'ом. Сильные и выносливые бойцы. Ненавидят гоблинов и орков, поэтому вряд ли отступят из драки. Единственным недостатком является медленная скорость передвижения. Уровень доспехов – второй, upgrade до третьего. Присоединяются на несколько миссий, но в конце игры опять возвращаются. Лучше всего их использовать в качестве прикрытия для лучников и артиллерии.

Imperial Steam Tank. Да, да хоть и на пару, но танк. Несет на себе тяжелую броню, вооружен пушкой. Дальность стрельбы чуть меньшая чем у обычной Cannon, но эффективность и точность стрельбы такие же. Практически неуязвим, в ближний бой с ним никто не вступает – смерть под колесами не самое приятное в этой жизни. Передвигается крайне медленно. Это самая крутая боевая единица в вашей армии. Реальной угрозой для него являются только маги. К сожалению выдается только на пару миссий.

Imperial Cannon. См. Grudgebringer Cannon, по характеристикам они идентичны.

Imperial Mortar. Древняя версия миномета – стреляет разрывными бомбами. Огонь ведет навесом, поэтому попадает по невидимым отрядам. Дальность стрельбы очень большая. Доспехи от попаданий не защищают. Не может передвигаться по полю. Расчет – три пехотинца с первым уровнем доспехов. Останется с вашей армией до конца.

Outlaw Infantry. Обычные бандиты с большой дороги, хотя надо отдать им должное – в бою они хороши. Уровень доспехов – второй. Даются вам всего на одну миссию, так что и используйте их по прямому назначению – мясо, оно и в Африке мясо.

Mercenary Ogres. Огромные гуманоиды, ростом за три метра. Их трудно убить, а сами очень сильны в ближнем бою. Большинство юнитов противника (кроме нежити) их боятся. В ходе схватки они часто обращают врага в позорное бегство. Скорость передвижения

высокая. Уровень доспехов – первый, без возможности увеличения. Более чем полезны, останутся на протяжении всей кампании.

Ragnar's Wolves. Отряд бойцов вашего друга Eric–a Ragnar'a. Эти конники будут посильнее даже вашего основного отряда. Уровень доспехов – четвертый, upgrade до пятого. Если вы им поможете, останутся с вами до конца. Без «волков» будет трудновато, так как они составят бронированный кулак всех атак.

Ice Mage. Бесплатный дар царицы Катарины из Kislev'a. Обладает приятным набором заклинаний, но, на мой взгляд, будет похуже Bright Wizard'a. Доспехами не пользуется, в ближнем бою слаб.

Grail Knights of Bretonnia. Самая мощная кавалерия в мире Warhammer. В ближнем бою им просто нет равных (я не беру во внимание всяческих героев или монстров). Уровень доспехов – максимальный. На них не действуют никакие психологические эффекты. Будут в вашем распоряжении, пока вы не покинете Bretonnia. У меня они служили палочкой-выручалочкой, цементируя всю оборону.

Wood Elves Glade Guards. Хорошие, быстрые и ловкие бойцы. Максимально эффективны против гоблинов. Уровень доспехов – первый, upgrade до второго. Даются только на один бой, можете их не жалеть.

Wood Elves Archers. Опять старые знакомые по первой части. Вооружены длинными луками. Точность стрельбы – снайперская, дальность – очень большая. Скорость перезарядки примерно такая: первая стрела еще не долетела, а вторая уже ее догоняет. В ближнем бою уровень мастерства не менее высокий. Доспехи отсутствуют. Способны в несколько залпов уложить целый отряд, да и в рукопашной схватке хороши.

Treeman. Огромное древоподобное существо. В ближнем бою подобен комбайну – трупы только и разлетаются. Боится огня, ненавидит гоблинов и орков. Внушает своими габаритами страх. Уровень доспехов – второй. Дается только на один бой.

Собственно, этим список ваших войск полностью исчерпывается. О каких-либо особенных ходах, связанными с различными отрядами, читайте в описании миссий.

Магия и магические предметы

Как уже ыло упомянуто выше – на вашей стороне в кампании будут участвовать два мага. Bright Wizard изначально слаб и может пользоваться заклинаниями первого и второго уровней. Но к концу игры должен овладеть и третьим. Ice Mage приходит уже в более подготовленном состоянии – может пользоваться заклинаниями третьего уровня. Итак, начну с заклятий из книги Bright Wizard'a.

Fireball. Заклинание первого уровня. Представляет собой огненный сгусток, при взрыве которого враги обычно загораются и бросаются наутек. Слабенькое заклинаньице. Доспехи от ожогов не спасают. Дальность средняя. Можно посылать вплоть до трех Fireball'ов сразу.

Blast. Заклинание второго уровня. Напоминает выстрел из огнемета. Дальность средняя. Очень мощное и полезное заклятье. Доспехи не спасают. Лучшее средство борьбы с Wraiths.

The Burning Head. Заклинание второго уровня. Выглядит как обьятая пламенем голова. Дальность невысокая. Голова способна поджечь сразу несколько близкорасположенных отрядов. При попадании пострадавший отряд может впасть в панику. Очень полезное заклятье.

Wings of Fire. Заклинание второго уровня. Эквивалент телепортации. Максимально эффективна следующая тактика: перемещаетесь в тыл, там используете пару blast'ов – и назад.

Flamestorm. Заклинание второго уровня. Под ногами врагов на небольшом участке поля начинает бушевать пламя, заставляя их покинуть этот участок. Не особенно эффективно.

Conflagration of Doom. Заклинание третьего уровня. Огненный метеор падает с неба в любой точке поля. При соприкосновении с землей взрывается. Внушает страх. Полезное, хотя и дорогое заклятье.

Sanguine Sword. Заклинание третьего уровня. Около мага появляются несколько огненных мечей, способных атаковать на небольшом от него удалении. Слишком дорого стоит, чтобы быть полезным.

Crimson Bands. Заклинание третьего уровня. Вокруг вражеского отряда обвивается огненная спираль, препятствуя любым его движениям. На короткое время враг теряет способность ходить, стрелять, драться и пользоваться магией.

Dispel Magic. Заклинание первого уровня. Позволяет ликвидировать негативные воздействия недружественных заклятий. Может быть наложено заранее, на какой-либо отряд. При вложении более одного магического очка действует гораздо лучше.

Пришел черед раскрыть секреты волшебства Ice Mage. Уже из имени становится вполне ясна природа его сил – льда, холода и северных вьюг.

Shield of Cold. Заклинание первого уровня. Вокруг дружественного отряда возникает ледовый щит, который значительно уменьшает шансы попадания стрел. Не дает никакой защиты в ближнем бою и автоматически исчезает при вступлении в драку. В некоторых ситуациях бывает полезным.

Hawks of Miska. Заклинание второго уровня. Вызывает стаю ледовых соколов, которые пытаются запугать свою цель. Мало полезен, так как живым мертвецам страх неведом.

Ice Shards. Заклинание второго уровня. Из рук волшебника вылетают острые ледяные кристаллы, способные заморозить врага насмерть. Короткий радиус действия компенсируется качеством поражения. Одно заклятье способно поразить до двенадцати солдат. Очень полезно, особенно против слабых отрядов.

Wind of Cold. Заклинание второго уровня. Около мага возникает ледяной смерч и мчится в сторону цели. Радиус действия заранее непредсказуем – может улететь очень далеко, а может вообще не долететь. Не слишком полезное заклятье, но все лучше Fireball'a.

Crystal Cloak. Облачает волшебника в ледовый панцирь, равный по защитным свойствам тяжелым доспехам. Магическое оружие разобьет ледяную броню первым же ударом.

Chill Blast. Заклинание третьего уровня . Полный эквивалент Blast'a из книги магии огня.

Death Frost. Заклинание третьго уровня. Вокруг мага появляется сфера холода очень маленького радиуса. Следует применять только, если Ice Mage атакован. Неэффективное и слишком дорогое заклятье.

Snow Blizzard. Заклинание третьего уровня. Полный эквивалент Crimson Bands.

Dispel Magic. Снятие магических эффектов (это заклятье есть у всех магов).



Магия врагов

Шаманы орков и гоблинов используют следующие заклятья.

Brain Bursta. Заклинание первого уровня. Похоже на обычный Fireball, но только у цели взрывается голова. Степень опасности – минимальная.

Mork Save Uz. Заклинание первого уровня. Защищает дружественный отряд от магии неприятеля. Практически аналогично Dispel Magic.

Ere We Go. Заклинание второго уровня. Увеличивает силу и выносливость дружественного отряда, делая его более опасным в ближнем бою.

Gaze of Mork. Заклинание второго уровня. Усиленная версия Blast – больший радиус и сила. Доспехи не спасают. Очень неприятное заклятье, способное уничтожить даже Steam Tank.

Da Krunch. Заклинание третьего уровня. На указанное место просто напросто наступает бог орков Горк. К счастью иногда бог промахивается, в противном случае от цели мало что остается. Степень опасности – максимальная.

Fists of Mork. Заклинание третьего уровня. Вокруг шамана возникают несколько огромных кулаков, атакуя любого, кто находится с ним в ближнем бою. Таким образом можно потерять весь отряд, лучше сразу же отводите всех подальше.

Dispel Magic. Как и у всех остальных.

Вампиры и некроманты тоже владеют наступательными и оборонительными заклятьями. А именно:

Doombolt. Заклинание первого уровня. Напоминает Fireball, только несколько посильнее. Степень опасности – минимальная.

Witch Flight. Заклинание второго уровня. Полный эквивалент Wings of Fire. Очень неприятное заклятье, позволяющее атаковать любые отряды, даже находящиеся в глубоком тылу.

Blade Wind. Заклинание второго уровня. Вражеский отряд окружает туча живых мечей. Чем выше опыт солдат в ближнем бою, тем большие шансы у них выжить во время действия этого заклятья. Степень опасности – почти максимальная.

Death Spasm. Заклинание второго уровня. Более мощная версия Doombolt'а, но сменьшим радиусом действия. Солдат, который подвергся воздействию взрывается, раня окружающих. Степень опасности – средняя.

Gaze of Nagash. Заклинание второго уровня. Практически полный эквивалент Blast'а. Доспехи не помогают. Степень опасности – почти максимальная.

Raise the Dead. Заклинание третьего уровня. Стандартное заклятье некромантов – позволяет оживить отряд зомби. Слава богу, пока первый отряд не уничтожен, нельзя повторно использовать. Может быть очень неприятным, особенно в критических ситуациях.

Arnizipal's Black Horror. Заклинание третьего уровня. На поле появляется облако, уничтожающее все на своем пути. Помогают только магические доспехи. Степень опасности – максимальная.

Soul Drain. Заклинание третьего уровня. Дальность – средняя. Высасывает души из тел солдат, тем самым восстанавливая раны некроманта. Очень опасно.

Dispel Magic. Аналогично.

Кроме магии в игре присутствует целый набор магических артефактов, способных значительно улучшить характеристики отрядов. Большинство из них доступны всем трем сторонам, но есть и специфические.

Grudgebringer Sword. Это оружие уже с самого начала игры находится в ваших руках. Меч позволяет атаковать с большей силой и точностью, к тому же один раз за магическую фазу из него можно вызвать Fireball.

Hellfire Sword. Один раз за магическую фазу позволяет атаковать противника, с которым вы находитесь в ближнем бою, волной пламени.

Stormsword. Против него бесполезны любые доспехи, а также каждую магическую фазу позволяет вызвать от одной до трех молний.

Runefang. Самое сильное оружие в игре. Попавший в противника удар, ранит автоматически сквозь любые доспехи. Против нежити наносит вдвое больше хитов.

Potion of Strength. Повышает силу отряда, после использования исчезает.

Spelleater Shield. Не только ликвидирует вражеские заклинания, направленные на отряд экипированный этим щитом, но и передает их энергию дружественным магам. В бою лишает силы недружественные магические артефакты. Дает отряду первый уровень доспехов.

Dragonhelm. Защищает от воздействия заклинаний огня.

Shield of Photos. Прекрасно защищает от стрел и выстрелов баллист. Дает отряду первый уровень доспехов.

Enchanted Shield. Повышает на единицу текущий уровень доспехов (вплоть до шестого).

Heart of Woe. При гибели отряда, владеющего данным предметом, взрывается со страшной силой. После взрыва его можно подобрать и использовать снова (уж не баг ли это?).

Horn of Urgor. Заслышав его звук, дружественные отряды выйдут из состояния паники, а вражеские могут убежать.

Banner of Arcane Warding. Либо ликвидирует недружественное заклинание, либо отражает его в сторону ближайшего отряда противника.

Banner of Defiance. Увеличивает храбрость владельца. Отряд с таким штандартом никого не боится и никогда не убежит из ближнего боя.

Banner of Wrath. Один раз за магическую фазу данный штандарт обрушивает на головы врагов до шести молний.

Staff of Osiris. Им могут пользоваться только маги, раз за магическую фазу вызывая мощный энергитический разряд среднего радиуса действия.

Wand of Jet. Уменьшает стоимость заклинания на одно очко. то не относится к заклинаниям первого уровня. Пользоваться посохом могут исключительно волшебники.

Book of Ashur. Увеличивает количество доступных в бою заклинаний на одно (вплоть до пяти). Воспользоваться этой книжкой могут только волшебники.

Sword Skabskrath. Доступен живым мертвецам. Раз в магическую фазу вызывает злых духов, пугающих оппонента во время ближнего боя.

Mork's War Banner. Доступен оркам и гоблинам. Действует также как и Banner of Arcane Warding, плюс к этому моментально убивает любого мага, вступившего в бой с отрядом, несущим данный штандарт.

Ни шагу назад

Теперь, когда вы знаете сильные и слабые стороны врага, попробую предложить вам несколько практических советов по прохождению конкретных миссий. Но не забывайте, что залогом успеха является импровизация и железная оборона.

Trading Post

Цель миссии проста – охрана сундука с золотом от гоблинов. Вам будут противостоять три отряда Night Goblins и один Night Goblin Archers. Расположите в арбалетчиков и пушку около передней линии флажков, рядом поставьте пехоту и конников. Стрелки уничтожат большую часть атакующих, после чего добейте остатки конницей. Не забудьте подобрать сундук с деньгами после сообщения о победе.

Border Princes

Здесь вы застанете врасплох небольшую группу орков (два отряда Ork Boyz, один Ork Arrer Boyz и два Ork Boar Boyz). Обратите внимание на то, что вы можете расставить войска в трех зонах. Оставьте у края карты арбалетчиков, пушку и пехоту. Кавалерию можно спрятать за лесом и ударить ей в тыл. Враг будет пытаться убежать, не дайте ему уйти. У одного из отрядов Ork Boyz есть Potion of Strength, а у Ork Boar Boyz – сундук с деньгами. Уничтожьте их целиком, и предметы ваши.

Grissburg

Население этого городка страдает от постоянных набегов живых мертвецов. Помогите несчастным крестьянам. Враг будет выходить из верхнего правого угла карты (пяток отрядов зомби и парочка гулей). Миссия похожа на выпускной экзамен в школе снайперов – у медлительной нежити нет шансов добраться до ближнего боя. Арбалетчики, пушка и маг здорово поднаберутся опыта в этом бою.

Brigands Attack

Я надеюсь, вам с самого начала было понятно, что в миссии эскорта племянницы императора заложен некий подвох. Так оно и есть. В лесу на вас нападут бандиты, ведомые некромантом. Учтите, что слева на холме будут сидеть в засаде вражеские лучники. Обрадуйте их кавалерийской атакой. Остальные войска расположите в середине зоны, отведенной под расстановку войск. Прикройте стрелков пехотой, а уж они разберутся с остальными бандитами. Меткий выстрел из пушки легко снимет некроманта.

Bogenhafen

Первое разветвление сценария: можно остаться и оборонять городок, а можно продолжить путь к Helmgart. Не советую оставаться в городе, так как сражение будет сложным, а потом вместо обороны крепости Helmgart вам придется заниматься ее осадой. Если вы все-таки решили остаться в городке, тогда читайте дальше. Оборону придется держать по периметру дома, в котором будет прятаться герцогиня. Соответственно, отряды зомби будут набегать со всех сторон, хотя большая их часть окажется слева. Очень неприятной будет пара моментов, когда мертвецы выкопаются чуть ли не из под ног обороняющихся; но для таких нахалов и создана кавалерия.

Helmgart

Если вы последовали моему совету, крепость еще держится, осталось лишь помочь ее защитникам. Ваша позиция исключительно выгодна – холм с узким подьемом, по которому одновременно пройдет не больше одного отряда. Поливайте врага дождем стрел и ядер, пусть Bright Mage тоже не дремлет. Учтите, что враг располагает несколькими отрядами лучников-скелетов, а также кавалерией и некромантом.

В противном случае придется поменяться местами с нежитью. К счастью компьютер ведет себя здесь глуповато – тупо начинает атаковать. Не стоит его жалеть – угостите ураганным огнем. Не забудьте перед боем отодвинуть все ваши отряды в глубину зоны расстановки, чтобы Skeleton Archers не могли ни по кому попасть.

После победы к вам с просьбой о помощи обратятся дварфы, советую не бросать их в беде.

Axebite Pass

Компьютер планирует заманить ваши войска в ловушку и уничтожить. Для этого у него есть два отряда Wights, некромант, и несколько зомби со скелетами. Расположите пушку так, чтобы она простреливала как можно большую часть каньона. После обстрела враг отойдет вглубь, заманивая в засаду. Не нарушайте защитного строя, просто подвиньте кавалерию чуть вперед, пока не появятся новые противники. Затем отойдите и расстреляйте всех. Операцию придется повторить несколько раз. Если же вы не сторонник обороны – смело атакуйте всем фронтом. Из последних лучников-скелетов вывалится сундук на 250 монет, не стоит отказываться от столь щедрого подарка. Дварфы скажут «спасибо» и уйдут, подарив перед этим Enchanted Shield.

Great Forest 1

Опять засада, да ничего и не через такое проходили. На поле находятся пещерки, из которых будет выбегать нежить. Здссь кроме обычных зомби и скелетов будут присутствовать Wights и Mummies. К счастью мумий будет всего четыре штуки в отряде. Ими займется пушка и маг со своими Fireball-ами. Тактика -прежняя, оборона, а затем вылазки кавалерии для выманивания новой порции врагов. Хлопоты могут доставить только Wights, навалитесь на них сразу парой отрядов. От них останется Banner of Defiance, более чем полезный предмет. Ну и не забудьте подхватить сундук, лежащий на краю поля.

Great Forest 3

Ну сколько можно сидеть в засаде, пора драться честно, как говорится, лицом к монитору. На этот раз в лесах будут прятаться подлые гоблины со своими друзьями пауками и скорпионами. Большая часть врагов выйдет с запада, включая шамана. Самым опасным отрядом буде первый, вышедший слева. В нем прячутся фанатики то, что они способны натворить, называется простым русским фразеологизмом «кровавая баня». Постарайтесь расстрелять побыстрее. Пауки и скорпионы не должны составить проблем – любой пехотный отряд возьмет их числом. Не дайте никому убежать – с ребят можно снять приличное количество золота.

Great Forest 5

Нет, решительно компьютер вообразил героем войны 1812 года. Опять партизанит в лесах. Приготовьтесь на этот раз дать отпор силам орков. Первая волна зеленокожих красавцев пойдет с севера, так что сориентируйте своих стрелков соответствующим образом. Поставьте танк чуть спереди основных сил и наслаждайтесь боем. Прорвавшихся добивайте теми, кто ближе стоит. Вообще говоря, доскакать могут Boar Boyz, но надо же дать и остальным опыта поднабраться. Вторая волна нахлынет с юга – теперь откатите танк назад: орочий шаман сделает из него покореженную кучу металла и даже дыхание не собьет. Застрелите нахала из арбалетов или дайте размяться Bright Mage. В общем, партизанить против нашего брата бесполезно.

Blighted Towers

Наконец-то настоящий бой, с кучей войск и осадной техникой. Под вашим командованием будут две пушки, мортира и танк. Такими силами можно всю эту орочью цитадель с землей сравнять. Противник будет тоже неплохо укомплектован: тьма пехоты, лучников и несколько отрядов Boar Boyz. Чтобы было веселей, присутствуют шаман, две баллисты и катапульта. Расположите артиллерию максимально близко к границе отведенной зоны, чтобы достать даже Arrer Boyz. Но все защитные приготовления зеленокожих идут насмарку, так как они считает атаку лучшим видом обороны. Ну, ну – подходите по одному. Против такого количества стволов у выскочивших орков нет ни единого шанса. После уничтожения большей части вражеских отрядов переходите в наступление. Пошлите вперед танк, а за ним кавалерию и мага. Дальше – дело техники. Один из отрядов Orc Boyz экипирован Shield of Photos. Отберите у них эту игрушку, вам она больше пригодится. После боя придется сделать выбор – оставить себе пушку или мортиру. Настоятельно советую оставить именно мортиру. Но на вкус и цвет...



Silvania

Добро пожаловать на территорию вампиров! Комитет по встрече во главе с Vampire Lord'ом уже в пути. Расположите стрелков ближе к правому берегу реки, так вы безболезненно сможете обстреливать вампира и скелетов-лучников. Рано или поздно вампир получит снарядом по голове. После чего опять прибегните к тактике разведовательных вылазок и последующего тактического отступления. Каждый раз за кавалерией погонятся отряд Wraiths и Ghouls. С последними найдут общий язык стрелки, а вот Wraiths – работа для мага. Очень легкий и приятный бой, так как из вампира вывалится Wand of Jet, самый, на мой взгляд, приятный артефакт. После того как покончите со всеми расстреляйте каменную башню из пушки. Из ее развалин выскочит Hellfire Sword.

Drakenhof Castle

Прибыв на место, вы обнаруживаете пустой замок, а в нем невредимую герцогиню, которая, расчувствовавшись, дарит Heart of Woe. В замке обнаруживается лестница, ведущая в подземелье. Там вы и встретитесь с Манфредом Карстайном. К сожалению артиллерию с собой захватить не удастся, придется искоренять эту злюку мечом и огнем. В подземелье кроме Манфреда будут находится еще около дюжины отрядов зомби, скелетов и гулей. Плюс к ним еще и четверка Wraiths. Займите оборону вдоль самого края карты, пусть сами лезут в атаку. Кавалерию поставьте чуть сбоку, за выступом скалы, чтобы наносить фланговые удары. Придется конечно повозиться с вампиром. Но это единственная проблема. Поздравляю, треть пути пройдена!

Great Forest 9

Ох и надоели эти гоблины-партизаны. А повозится все равно придется. Враг пойдет сразу с трех сторон: слева, сверху и справа. Противником, находящимся на другом берегу займется артиллерия. Сразу же отправьте кого-нибудь наверх и налево, подавите вылазку в самом зародыше. Не стоит опасаться Night Goblins, ни в одном отряде нет фанатиков. Предпринимайте саботажные вылазки магом – телепортируйтесь врагу за спину и палите Fireball'ами во все стороны. Самые опасные, видимо, Boar Boyz, так как их отряды достаточно многочисленны. Джентельменствовать здесь ни к чему – бросьте на них все войска сразу.

Great Forest 11

Очередная сюжетная развилка. Советую принять предложение и напасть на лагерь орков.Тогда отряд огров останется с вами до конца. Учтите, что в данном бою можно располагать войска в двух местах. Оставьте снизу пару отрядов пехоты, остальных лучше пустить по центру. Слева за деревьями будут прятаться лучники – удивите их кавалерией. Баллисту расстреливайте сразу же из артиллерии. Сундуки можно украсть прямо из под носа гоблинов – телепортируйте мага на сундук, и бегом назад. Через некоторое время подойдут подкрепления – несколько Boar Boyz и пауков, один из которых выйдет около пехоты, оставленной снизу. Отряд Outlaw Infantry можно поставить впереди в качестве щита для основных сил. Нечестно, конечно, но на войне не бывает без потерь.

С одного из отрядов Orc Boar Boyz можно будет снять штандарт Banner of Arcane Warding, не упустите его.

Kislev 2

Пожалуй одна из самых сложных миссий в игре. Живые мертвецы приготовили эшелонированную оборону, главным козырем которой является стоящая на холме Screaming Skull Catapult. Если вы выставите войска так, что будете видеть вражеские отряды, на вас посыпедся град снарядов. В сложившейся ситуации есть два варианта: всеми ринуться в массовую атаку или сыграть хитро, но красиво. Выскочите кавалерией на холм и запомните расположение войск противника Верните бравых бойцов на место. Теперь обстреляйте все позиции из мортиры. При такой тактике сражение может продлиться очень долго, но если удасться уничтожить катапульту нежити, остальное будет проще. Опасность могут представлять в этом сражении три отряда Wights и некромант.

Troll County1

Здесь не будет никакого сражения, просто очередное разветвление сюжетной линии. Eric Ragnar попросит помощи в борьбе с тролями. Не отказывайте другу, его отряд очень пригодится.

Troll County 2

В этом сражении у вас будет прекрасная диспозиция – холм, на который можно залезть только в двух местах. Заблокируйте подьемы и предоставьте остальное артиллеристам и магу. Как бы не был бы крут троль, ядра он не переваривает. Учтите, что троли будут больше досаждать справа, появляясь словно ниоткуда. Прорвавшихся тварей бейте всем скопом. Огры, например могут и в одиночку завалить красавца. Всего этих тварей 13 штук, не так уж и много.

Northern Wastes 1

И в этом случае противник позаботился об эшелонированной обороне. На холмах стоят четыре отряда лучников, прикрытых Skeleton Warriors'ами. Чуть далее будет находится столп обороны нежити – Screaming Skull Catapult и некромант. Но дырочка в обороне все же есть. Обстреляйте из пушки и мортиры доступные цели. Затем штурмуйте левый фланг обоими отрядами кавалерии, ограми и магом, после чего пробивайтесь к катапульте. Разделавшись с механизмом, смело бросайте в бой пехоту по правому флангу. Учтите, что через некоторое время подоспеют вторая и третья волны «защитничков». Каждый раз из верхнего правого угла будут набегать Undead Chariot и Skeleton Horsemen. В таком сражении тяжело избежать потерь, но при следовании вышеизложенной схеме, они будут минимальны. Из одного отряда Skeleton Warriors вывалится Stormsword.

Northern Wastes 3

Пришел черед нанести визит вежливости второму помощнику Nagash'a. Если вы отвлеклись на прохождение хотя бы один из дополнительных квестов, то живые мертвецы вызволят «руку» из айсберга. Ну да ничего, одним больше – одним меньше. Ваши позиции в очередной раз окажутся довольно удачными для оборонительных действий. Опять холм, так что как следует обстреляйте противника, а затем добейте прорвавшихся. Справа атаковать будут два отряда Skeleton Horsemen, Undead Chariot и кучка скелетов. Слева подойдет отряд Wraiths – подтяните туда мага. В случае успешных действий в обороне переходите к атаке, там в тылу будут ждать некромант, Hand of Nagash, отряд Wraiths и Undead Chariot. Разделите армию на две части и возьмите противника в «клещи». Если вы понесли тяжелые потери, не впадайте в отчаяние – заработанных денег с лихвой хватит на новых солдат. Поздравляю, пройдено две трети пути.

Axebite Pass 5

Перед сражением к вам присоединятся дварфы, что усилит и без того мощную армию. Это, пожалуй, самый прикольный и прямолинейный бой во всей игре. Отступите максимально назад, сконцентрировав стрелков у левого «рукава» перевала. Враг в составе нескольких Undead Chariots и Skeleton Horsemen будет выходить с противоположного края поля. Большая часть войск противника будет пытаться пробиться именно слева. Прикройте правое направление пехотой и магом. «Косите» скелетов прямой наводкой и расслабляйтесь.

Loren 1

Придется сделать еще один выбор – помочь ли эльфам или продолжить поиск Black Grail. Советую помочь, тогда к вам присоединятся эльфийские лучники.

Loren 2

Мало того, что не желают мертвяки в могилах лежать, так еще и эльфийские святыни рушить? Ну уж нет, ничего не выйдет. Расположите артиллерию вне досягаемости обеих вражеских катапульт, но так чтобы сама она попадали по врагу. Рядом расположите своих бойцов. Эльфиийскую пехоту можно не жалеть, она все равно уйдет после боя. Самыми опасными для вас, наверное, будут отряд Wraihs из *девяти штук!*, некромант и Undead Chariot. Co Screaming Skull Catapult'ами проблем не будет – закиньте мага им заспину и пожгите Blast'ами.Заденете еще кого-нибудь, тем лучше. Используйте Grail Knights в качестве тарана – в бою им нет равных.

Loren 5

На этот раз сам Treeman попросит помощи. Не могу однозначно ответить на вопрос: помочь или нет. С одной стороны вы за оказание такой услуги ничего не получите, а враг в Moussillon'e сильно укрепится; с другой стороны можно заработать кучу золота и experience points, не потеряв практически никого.

Loren 6

Если решили помочь Treeman'y, то есть смысл почитать и этот раздел. Займите оборону у самого склона холма. Перекройте оба подьема кавалерией, пехотой и, естественно, Treeman'ом. Его можете не особенно беречь, он все-равно вас поблагодарит и пойдет своей дорогой, нахал. Артиллерией и лучниками обстреливайте всех, кто попытается обогнуть озеро. Скорее всего, обеим Undead Chariot'ам удасться добраться до вашего берега, подпалите им шкуру Blast'ами. У скелетов и зомби практически нет шансов добраться до вас, эльфийские лучники по скорости стрельбы мало в чем уступают пулемету. Видимо, придется немного повозится с Wights (их два отряда), но должен же быть хоть какой-то спортивный интерес. Нацельте мортиру на некроманта и забудьте про паршивца.

North Bretonnia

Пришло время применить любимую тактику компьютера – массовый штурм. Нежить располагает тремя катапультами, одна из которых стоит так, что легко накрывает все ваши войска. Единственным слабым местом противника является полное отсутствие каких-либо отрядов, более серьезных чем Skeleton Warriors и Skeleton Archers. Немедленно отправьте самые быстрые силы в атаку. Их у вас должно быть более чем достаточно: три отряда кавалерии, Pistoliers и огры. Двигайте половину «штурмовиков» на ближайшую катапульту, остальные займутся некромантом и его прикрытием. Телепортируйте Bright Wizard'a прямо на дальнюю катапульту, так она не сможет вести огонь. Обстреляйте ее и соседнюю Screaming Skull Catapult заклинаниями. Уничтожив дальнобойную технику противника, отведите мага назад и шлите в атаку всю пехоту. Возможно, все это смахивает на самоубийство, но результат может превзойти ваши ожидания.

Moussillon

Наступил черед Black Grail'a пасть к вашим ногам. Если вы помогали эльфам, войск под командованием Black Grail'a будет просто море, зато у вас есть артиллерия и куча стрелков.

Не обольщайтесь, увидев на экране только три отряда Skeleton Archers, некроманта и Black Grail. Остальные сидят в засаде. Возьмите для участия в данном сражении всех доступых стрелков, Bright Wizard'a, кавалерию и огров. Grail Knights можно больше не жалеть, бросайте их в самый жаркий бой. Сначала обстреливайте доступные цели, пока они не отступят. После этого выдвиньте кого-нибудь чуток вперед – противник немедленно пошлет новую волну атакующих в составе мумий, гулей и одной колесницы. Внимательно следите за некромантом, он будет довольно часто телепортироваться к вам в тыл – применяйте Dispel Magic. После того, как с первой волной будет покончено, опять продвиньтесь чуть-чуть вперед. На этот раз из ниоткуда появятся мумии, гули, скелеты-кавалеристы и очередная колесница. Расстреливайте, жгите, рубите «ходячую падаль». В конце концов удача отвернется от компьютера, и некромант поймает на грудь пару стрел или ядро. До его смерти не стоит атаковать Black Grail.

Ну что ж, пора заманить в ловушку и местных антипаладинов. Телепортните мага вперед, затем назад. Black Grail, поддерживаемый остатками войск, ринется в погоню. Щедро угостите их снарядами и стрелами. Отатки добейте, навалившись всем скопом.

После боя расстреляйте пушками и магией все здания – найдете Potion of Strength.

Black Piramid

Вот и все, Nagash, убивали тебя два раза. Но бог любит троицу. Хотя, конечно, прикончить гадину на этот раз будет очень трудно. Как обычно расставьте стрелков, кавалерию, мага и огров у самого края поля. Настоятельно советую дать какому-нибудь слабому отряду Heart of Woe, например Pistoliers'ам. В этом сражении можно потерять все войска, главное не погибнуть самому. Не стоит особенно надеяться на Runefang – Nagash'y он как слону дробина. Сыграйте от обороны – из каждой гробницы начнут вылезать мумии по два отряда одновременно. Постарайтесь отбиться от них с минимальными потерями. Применяйте следующую тактику: используйте заклинание Crimson Bands и расстреливайте неподвижные отряды. Внимательно следите за некромантом и, во время очередной вылазки в ваш тыл, поймайте его на все тот же Crimson Bands. Более двух-трех залпов эльфийских лучников ему не пережить. Повторяйте разведвылазки до тех пор, пока мумии не перестанут вылезать из гробниц.

Осталось самое сложное – ликвидировать Dread King'a. Телепортните мага в тыл противника и, мигом, назад. Nagash ринется в погоню, и если все сделано правильно, поддержать его будет некому (скелеты, находящиеся у верхнего края карты, не стронутся с места). Бросайте на короля мрака отряд с Heart of Woe. После гибели последнего члена отряда Heart of Woe взорвется и, скорее всего, ранит Dread King'a. Теперь примените по нему заклинание Crimson Bands. Как только оно сработает, открывайте ураганный огонь из всего, что есть. Ни в коем случае не вступайте с ним в ближний бой – у Dread King'a меч, который восстанавливает ему хиты. Пара – тройка удачных попаданий из пушки и мортиры сделают победу вполне реальной. Оставшиеся скелеты не доставят много хлопот, если вы уничтожите все катапульты магом.

Николай Барышников





Darkness Awakening

Жанр RPG
Издатель VB Designs
Разработчик VB Designs
Системные требования 486DX2-66, 16 Mb RAM
Windows 95 или Windows NT SP3

Несколько лет назад на одном из CD'шных сборников shareware мне попалась игра MORDOR. Обладая невыразительной графикой, на фоне монстров типа Eye of Beholder II и Might & Magic IV, она привлекла мое внимание всего на пару часов. После того, как несколько последовательно сгенерированных персонажей оказались не в состоянии прожить в подземелье дольше 15 минут, я поставил на Mordor'е жирный крест.

Оказалось – напрасно. Регулярно просматривая таблицы игровых рейтингов, я обратил внимание, что в последнее время на первом месте в Internet Download Top 40 устойчиво обосновалась Mordor II: Darkness Awakening. Памятуя, насколько интересным оказался другой представитель этого списка – ADOM, я решил познакомиться с новым лидером подробнее.

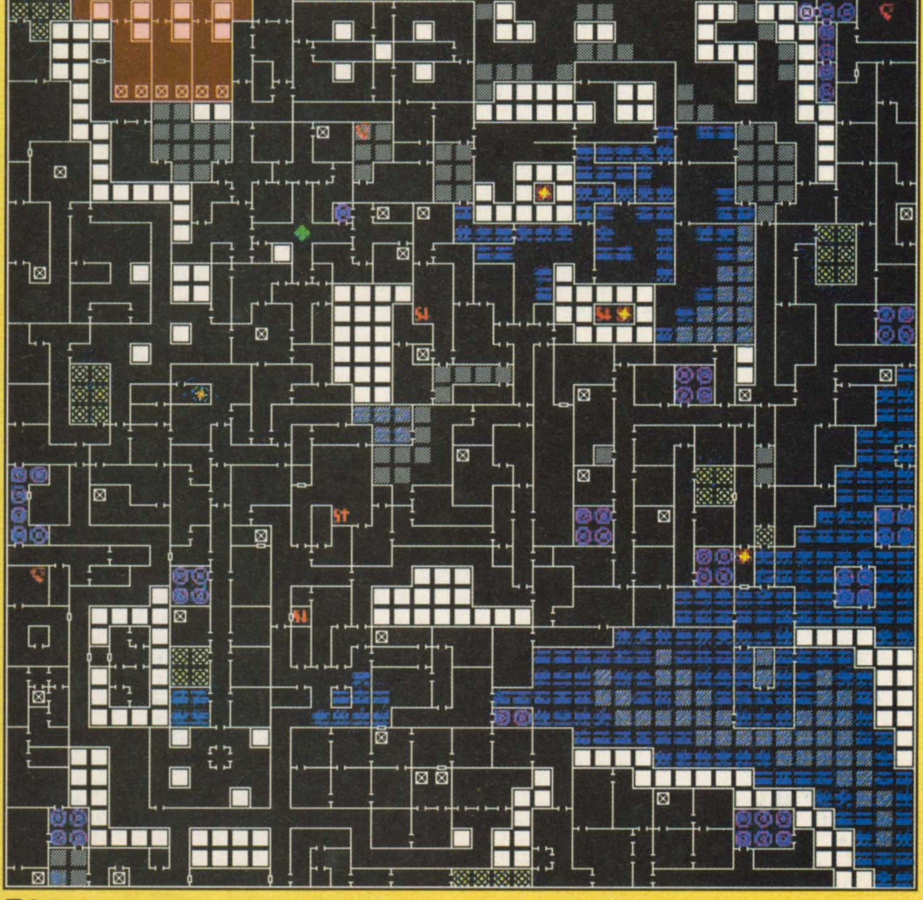
Вскоре я пожалел об этом решении, но было поздно. Mordor II завладел помыслами и временем.

Составные части

В свое время Дэвид Аллен переиграл немало RPG, набираясь знаний, опыта и желания воплотить накопившиеся идеи в собственной игре. В результате появился Mordor, а вслед за ним и Mordor II. На момент написания этого материала игра находится на стадии Beta shareware. Бесплатно можно побродить по 10 уровням подземелья. Много это или мало? Более чем достаточно. После десятков часов в online я все еще с опаской отправляю мой персонаж на шестой уровень. Мне все еще не удалось убить обитающего на нем Goblin Lord, окруженного свитой из Vywern'ов. Первая попытка оказалась скоротечной и фатальной. Ничего, не уйдет.

Огромные уровни не являются основным достоинством игры. Никто не бродил бы по ним, если бы не было сбалансированного gameplay и тщательно проработанных систем магии, оружия и снаряжения, монстров, гильдий. И – самое главное – атмосферы помощи и взаимовыручки, которая присутствует в сетевой игре.

Графическое исполнение Mordor II не позволяет видеть других игроков, нет здесь и playerkilling'а. Помогать друг другу игроки могут, а вот делать пакости – нет. Звуковое решение носит не только оформительский, но и функциональный характер. Каждый монстр обладает собственным набором звуков. Во время проведения схваток играющий слышит, когда пропускает удар монстр, а когда – персонаж. Если в правую стену коридора воткнут факел, то треск горящей смолы будет доноситься из правой колонки. Зайдя в помещение, где лежат останки менее удачливого искателя приключений, ваш герой издаст скорбное "Oh...". При встрече персонажи автоматически обмениваются "Hello there!". А некоторые midi'шные файлы, например, eerie3.mid, я с удовольствием запускаю и просто для того, чтобы послушать музыку.



■ 2-й уровень

Интерфейс

Основной игровой экран прежде всего обеспечивает получение максимума информации. Окно для отображения графики подземелья занимает на нем только шестую часть, но этого вполне достаточно, учитывая, что отображение событий в динамике не предусмотрено. Во время схваток вы видите изображения монстров и их количество, а также – репортаж о ходе сражения. Перемещение по лабиринту осуществляется с помощью клавиш-стрелок, а различные команды удобно инициировать shortcut'ами с клавиатуры.

Генерация персонажа

Как и во всех других RPG последнего времени, игрок может создать своего героя в соответствии с собственными предпочтениями. В этом плане Mordor II оставляет прочие ролевые игры несколько позади. Начнем с рас, среди которых есть и нестандартные, например: йети и сарис. Выбор расовой принадлежности исключительно ответственен, т.к. он определяет способности персонажа, его alignment, возможность присоединения к гильдиям, скорость набора поинтов опыта, максимальные пределы характеристик, остроту зрения и длительность безопасного пребывания под водой. В отличие от множества других ролевых игр, в Mordor'е Alignment действительно учитывается. Практически каждый предмет обладает ат-

Основную роль в Mordor II играют четные уровни. Нечетные служат для прокладки соединительных коридоров и переходов.

Расы: основные характеристики

Race	Age	ExFt	Str	Int	Wis	Con	Cha	Dex	G	N	E
Human	100	3	4\17	4\18	4\18	6\17	5\18	6\18	X	X	X
Elf	450	7	2\14	7\21	7\20	2\15	4\18	4\19	X	X	X
Giant	225	7	10\24	3\17	3\17	8\18	2\15	4\18		X	
Gnome	315	7	3\17	6\19	6\19	3\18	8\23	6\18	X	X	X
Dwarf	275	5	4\19	3\18	6\19	4\19	2\16	4\18		X	
Ogre	250	6	8\21	2\16	2\16	10\20	4\18	5\16	X	X	X
Yeti	175	4	7\19	4\18	4\19	3\15	2\14	4\20	X		X
Saris	325	8	4\17	4\18	3\18	6\17	4\17	10\23		X	
Troll	285	6	8\20	4\18	2\18	5\18	2\16	7\20	X	X	X

где: **Age** – максимальный возраст. Есть шанс умереть естественной смертью и до этого срока, но он чрезвычайно мал. **ExFt** (Experience Factor) – чем выше, тем больше поинтов опыта требуется для перехода на следующий уровень. **Str** (Strength), **Int** (Intelligence), **Wis** (Wisdom), **Con** (Constitution), **Cha** (Charisma), **Dex** (Dexterity) – основные характеристики персонажа. Показатель STR 4\17 для *human* означает, что сила человека не может упасть ниже 4 или превысить 17. В игре невозможно достижение показателя любой характеристики, превышающего приведенный в таблице естественный максимум более, чем на 5 единиц.

рибутом Good, Neutral или Evil. Да и монстры тоже.

Я был приятно удивлен, когда, начав играть за карлика, обнаружил, что последний видит подземелье освещенным, в то время как персонаж-человек – в полумраке.

Экран создания персонажа вполне понятен интуитивно. Для прибавления очков из общего пула к конкретной характеристике служит щелчок правой кнопкой мышки, для снятия – левой. В окошке гильдий жирным **ШРИФТОМ** указаны те, к которым персонаж сможет присоединиться сразу после начала игры. Простым ШРИФТОМ – те гильдии, для попадания в которые нужно повысить определенные характеристики. Наклонным *ШРИФТОМ* обозначены гильдии, не доступные при данном типе alignment'a. При любом раскладе ваш питомец всегда сможет освоиться в игре в гильдии путешественников Journeyman.

Особенности рас

Human – людьми становятся 99 процентов начинающих игроков. Наверное, дело в сложившемся стереотипе. Люди не обладают врожденным сопротивлением к разного рода напастям, зато могут становиться членами любой гильдии. Живут недолго, а опыт набирают быстро. Зрение – единица (что весьма плохо по местным меркам). Под водой могут находиться совсем чуть-чуть.

Elf – вот кто на "ты" с магией. Эльфы легко становятся Mages, Sorcerers, Healers или Wizards. Им свойственна определенная сопротивляемость магическим атакам. Недостатки расы – плохо сражаются обычным оружием и обладают хилым телосложением, в связи с чем не могут пользоваться определенными предметами.

Giant – восьмифутовые недалекие силачи с весьма ограниченным доступом к гильдиям – их можно встретить в списках только Journeyman, Explorer и Warrior. Благодаря мощному телосложению являются великолепными бойцами, к тому же устойчивы к воздействию огня, холода, электричества, ядам и болезням.

Gnome – из гномов выходят прекрасные маги, лекари и паладины. Видят слабовато, а вот дыхание под водой задерживают получше людей.

Dwarf – любопытные по природе карлики вечно что-то мастерят, вскрывают запертые ящики, возятся с ранеными. Всегда нейтральны. Обладают неплохим набором доступных гильдий – от Warriors до Wizards. Карликам свойственна приличная сопротивляемость воздействию природных факторов и различных напастей.

Ogre – туповатые огры становятся хорошими Warriors и Barbarians. Почти игнорируют атаки огнем или холодом. Огромный недостаток – слабое понимание магии. А вот зрение и возможность пребывания под водой у них почти непревзойденные.

Yeti – огромные существа, ведущие свое происхождение от легендарных горных йети. Обладают врожденной магией, которую прекрасно применяют на практике. Монстры их просто боятся, поэтому к йети почти никто и никогда не присоединяется по собственной инициативе. Полуслепые, они в то же время изумительно чувствуют себя в воде.

Saris – дальние родственники эльфов, преобразившиеся в несколько более близкую к людям расу. Обладают исключительной ловкостью, что и определило для них профильную гильдию – воров. С магией дружат, но на посредственном уровне. Хорошо сопротивляются атакам, основанным на электричестве и гипнозе. Обладают острым зрением.

Troll – помесь огров с эльфами. Сильные и быстрые существа. Комбинация зрение/дыхание у них, пожалуй, самая лучшая. Предпочтения в плане гильдий – Ninja и Barbarian.

Расы: Alignment, дыхание и зрение

Race	G	N	E	Дыхание	Зрение
Human	X	X	X	1	1
Elf	X	X	X	1	4
Giant		X		3	2
Gnome	X	X	X	3	1
Dwarf		X		1	5
Ogre	X	X	X	5	5
Yeti	X		X	8	2
Saris		X		2	6
Troll	X	X	X	6	6

Игровые экраны

Их в игре совсем мало. Основная часть ваших приключений пройдет в одном из них – основном. Условно его можно разделить на шесть областей. В верхнем левом углу находится область статистических данных. Так как чего-чего, а статистики в игре предостаточно, то для ее отображения понадобилось целых шесть микро-экранов, перебирать которые можно с помощью toolbar'a. Основное, на что здесь следует обратить внимание, – характеристики персонажа, его текущее состояние, действующие модификаторы (невидимость, левитация, отравление и пр.) Кстати, портрет персонажа можно изменять, щелкая на нем правой или левой клавишей мышки. Если персонаж отравлен или заражен болезнью (Poison или Disease), то по цвету соответствующей надписи можно определить серьезность угрозы здоровью: желтый – слабая, зеленый – средняя, красная – серьезная, черный – смертельная.

Здесь же смотрим модификаторы характеристик, связанные с экипированными












Расы: размер и сопротивляемость

Race	Size	Огонь	Холод	Электричество	Гипноз	Болезнь	Яд	Магия	Окаменение	Паралич	Истощение	Кислота
Human	Normal	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–	–
Elf	Small	–	–	–	50%	–	–	80%	–	–	–	–
Giant	Very Big	50%	50%	50%	–	50%	50%	–	25%	50%	50%	–
Gnome	Normal	–	–	–	40%	–	–	–	–	–	–	–
Dwarf	Small	45%	80%	–	–	50%	50%	–	40%	50%	90%	–
Ogre	Big	75%	75%	–	–	50%	–	–	50%	75%	75%	15%
Yeti	Normal	35%	35%	35%	50%	–	–	40%	–	95%	65%	50%
Saris	Normal	–	–	90%	90%	–	–	–	90%	–	–	90%
Troll	Normal	–	–	–	–	45%	45%	–	–	45%	65%	25%

Расы: доступность гильдий

Race	Journeyman	Warrior	Paladin	Ninja	Villain	Explorer	Thief	Barbarian	Mage	Sorcerer	Wizard	Healer
Human	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Elf	X		X			X	X		X	X	X	X
Giant	X	X				X		X				
Gnome	X		X		X	X	X	X	X	X		X
Dwarf	X	X				X	X	X			X	X
Ogre	X	X						X				
Yeti	X	X			X	X		X	X	X		
Saris	X					X	X			X	X	X
Troll	X			X	X		X	X				

магическими предметами. При этом следует помнить, что модификаторы не учитываются при определении возможности персонажа применять магию – прочитывать тома или использовать заклинания. Еще одна страничка отведена под способности героя, связанные с его участием в различных гильдиях. Одна из важнейших особенностей Mordor II реализована посредством экрана буферов для предметов/заклинаний. Вы можете заранее "привязать" любой из них к одному из десяти буферов, после чего их применение становится доступным по short-cut'ам или "мышиному" щелчку на номере буфера в основном экране.

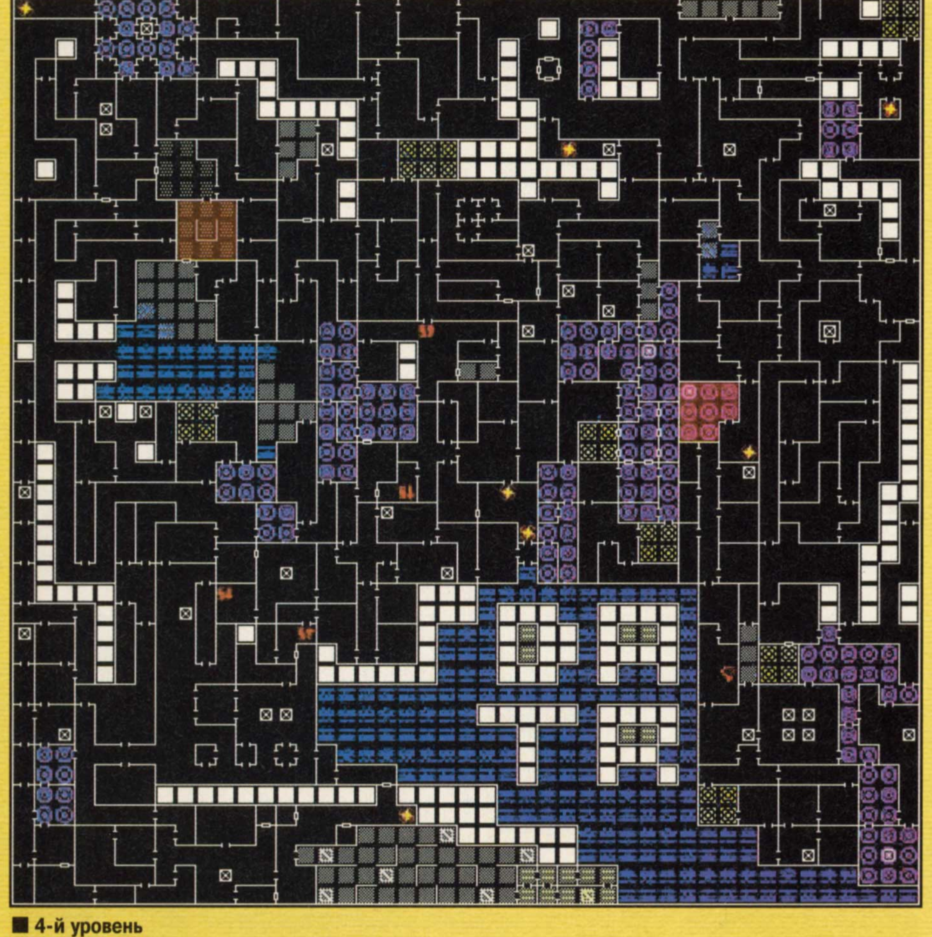
Информация о предметах

По максимально проидентифицированному предмету доступны следующие данные: название, класс, A/D (показатель атаки/защиты) в экипированном виде. Если рассматривается оружие, то за A/D будут стоять еще скобки, в которых будет проставлена его "мощь", т.е. показатель силы наносимого удара (чем выше, тем лучше). Далее – количество махов (swings), которое может сделать персонаж во время одного удара, и сколько рук требуется для его применения. Если оружие во время удара применяет заклинание – приводится информация об уровне последнего. Некоторые предметы обладают свойствами типа "сопротивление огню" или "левитация". Не всякий персонаж может сразу пользоваться тем или другим item'ом. Налагаемые ограничения – по статистикам, по гильдиям, по расе и т.д.

Для обращения с предметами выделено специальное окно с 40 слотами. Для экипировки предмета сделайте на его изображении двойной щелчок. Для получения справки и выполнения других действий щелкните правой клавишей мышки.

Информация о заклинаниях

По заклинаниям известно следующее: название, класс, связь с гильдией, необходимое количество спелл-поинтов для применения. Также указывается, сколько монстров попадает под его воздействие, если заклинание носит боевой характер. Естественно, сообщается об ограничениях на применение, связанное со статистиками персо-



■ 4-й уровень

Основные команды

Путешествовать по лабиринтам приходится с помощью клавиатуры, поэтому и разного рода команды также удобно выполнять с помощью нажатия соответствующих клавиш. Команды, которые не действуют во время боя, имеют признак Non- Combat. Нужно отдавать себе отчет, что классические схемы в Mordor II зачастую не действуют. Например, у вас есть возможность сбежать во время схватки, что в RPG встречается исключительно редко. Зато у вас нет возможности лечить персонаж в ходе боя.

ESC Выход в предыдущее состояние
F1 Справочное пособие
F2 Список соседей по комнате
F3 Статистика персонажа
F4 Сопротивляемость персонажа
F5 Информация по текущему опыту
F6 Информация о персонаже
F7 Гильдии и способности
F8 Просмотр автокарты
F9 Буферы и их назаначение
F10 Игровые опции

a Предложение присоединиться
p Поднять тело
l Бросить тело
< Предыдущий уровень автокарты
> Следующий уровень автокарты
Shift-F6 Сброс информации о персонаже в файл CHARSTAT.TXT

f Начать бой (Combat)
d Бросить (Non-Combat)
d Режим обороны (Combat)
c Применить заклинание (Non-Combat)
o Открыть ящик (Non-Combat)
1-4 Выбрать группу монстров (Combat)
t Воспользоваться лестницей (Non-Combat)
T Переговорить с монстрами (Non-Combat)
j Позволить монстрам присоединиться (Combat)
G Поднять предмет (Non-Combat)
<space> Прекратить схватку (Combat)
Shift 0-9 Применить предмет или заклинание из буфера (Non-Combat)

m Вызов экрана сообщения
g Вызов экрана передачи денег и предметов





нажа. Признак заклинания, которое доступно к применению, – его название прописывается жирным шрифтом.

Окна для протокола

В левом нижнем углу основного экрана расположено окно, в котором происходит отображение системных сообщений, а также chat'a игроков. В нем сохраняется информация про текущей сессии игры. В правом верхнем углу – аналогичное окно меньшего размера, в котором отображается протокол текущей схватки с монстрами.

Компаньоны

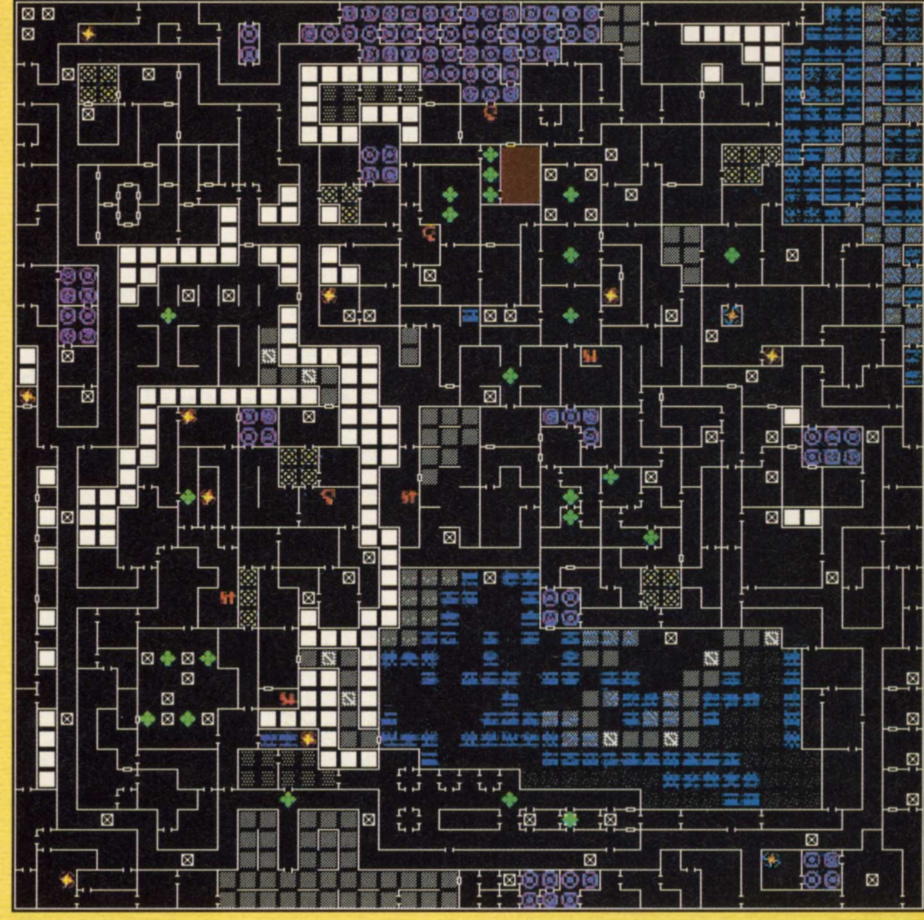
Во время игры, особенно с ростом показателя *charisma*, встречные монстры будут проситься в компаньоны. Правда, далеко не все, но все же. Пару раз мне приходилось наблюдать досадные сообщения от "прокачанных" игроков типа "DAMN! three red dragons wished to join and I already hit "f" :((". Роль компаньонов возрастает по мере того, как вы продвигаетесь вглубь подземелья. Часто адресованный вам удар принимает на себя компаньон. Компаньоны – достаточно дорогое удовольствие, тем более, что необходимо постоянно следить за тем, насколько сильно они к вам привязаны. Еще одна неприятная особенность: время от времени гильдия выставляет условие получения вами очередного уровня, например: требуется уничтожить конкретного монстра, иногда – чрезвычайно редкого. Если решающий удар во время схватки будет нанесен вашим компаньоном – квест не засчитывается. Учитывая, что монстры возрождаются на уровнях не так уж быстро, удовольствия этот факт вам не доставит. Поэтому отправляясь на выполнение квестового задания "подельников" с собой лучше не брать.

Опыт борьбы

По возможности, RTFM!

Спешите медленно. Некоторые знакомые мне персонажи погибали по 100 и больше раз. Это совершенно ни к чему, тем более что всегда есть вероятность не восстановиться как следует после пребывания в морге. В отдельных случаях характеристики оживленного персонажа падают настолько сильно, что многие предпочитают начать игру сначала. Выходом может служить функция backup, которая не удобна тем, что требует перезагрузки игры. А ведь мы все так не любим это дело. Поэтому будьте исключительно осторожны. Если встреченные монстры заведомо превосходят вас в силе – разворачивайтесь и бросайтесь наутек. Имейте в виду, что иногда вы просто не успеете развернуться. А иногда напротив окажется комната с не менее мощным монстром.

Растратив в схватках хит-поинты, старайтесь вернуться тем путем, по которому вы



6-й уровень

пробирались в лабиринт. Вероятность возникновения на нем новых противников достаточно мала.

Всегда творите добро вне зависимости от вашего alignment'a. Помогайте слабым и бедным. В общей сложности за время работы над материалом для статьи мне было сделано презентов на 140.000.000 (в начале игры персонаж располагает 1.500 монетами). Отчасти это произошло случайно, т.к. игра считала, что адресованный мне подарок в 25 млн. не проходил из-за приличного лага. На самом деле я получил указанную сумму несколько раз. Как оказалось, такая же ситуация случается и при передаче предметов. Прикупив с интервалом в десять секунд два мощных кинжала Burning Blade вместо одного, я просто вернул копию продавцу.

Кстати, снабдить новичка деньгами весьма выгодно для других игроков. Иначе очень скоро появится целая вереница сообщений вроде "hey, guys :(sorry, wererat killed me again, please help bring my bones to morgue – coord. 23,34,2" или просто "23,34,2" – все и так сразу понимают, о чем, собственно, идет речь.

С повышением уровня старайтесь экипироваться по последнему из доступных слов техники. Со временем в магазине появятся продвинутые типы оружия и доспехов. Но самые лучшие вещи в игре приносятся с 10 уровня подземелья.

Идентифицируя предмет, следите за его показателями. Если они отрицательные, то в результате последней стадии идентификации стоимость предмета обнулится, т.к. он окажется проклятым (*cursed*). Экипируйте только те предметы, которые подходят вам по alignment'y. Если предмет имеет атрибут evil, то для персонажа good он автоматически превращается в проклятый.

Никогда не выбрасывайте бесполезные и проклятые предметы. Как правило, именно они потребуются вам или другим игрокам для выполнения квестовых заданий гильдий. Причем в некоторых случаях именно в вашей игре не окажется нужного предмета. Это
















связано с багом, и все о нем знают. Без помощи других игроков тут не обойтись.

Аналогична ситуация для *tomes* и розовых *potions*, с помощью которых можно изменять изначальные характеристики персонажа. Если хороший персонаж выпьет дьявольское зелье, то соответствующая характеристика у него не только не поднимется, но напротив – понизится на единицу.

Самая ценная вещь в игре – омолаживающее зелье жизни Potion of Youth. Когда одного игрока спросили, почему он выложил за нее бешеную сумму в 35.000.000, он восторженно ответил: "Как здорово ощутить себя опять тинэйджером!". Что интересно, как правило, PoY встречается на начальной стадии игры – в этом случае счастливчик получает возможность выменять приличную сумму для раскрутки своего персонажа.

На моей памяти самый дорогой меч был продан за 50 миллионов. Купивший его игрок сообщил всем, что следующую неделю намерен посвятить восстановлению подорванного финансового состояния. Но оружие того стоило: помимо мощного удара, оно еще обладало и магической возможностью обращать противников в камень.

Некоторые игроки хвалятся состояниями, превышающими 2 миллиарда (cheat-free!!!).

Кстати, о читерах. Их просто не уважают. Да и смысл игры теряется начисто. Максимум, на что отваживаются, – передать предметы с помощью третьего лица от одного своего персонажа другому, например: от Vasya к Vasya Jr. Денежные же переводы можно осуществлять и с помощью банка.

Лучше раз попробовать

Рассказывать можно – не перерассказывать. Попробуйте лучше сами, поверьте – Mordor II впечатляет. Если потребуется – можно будет в дальнейшем опыт борьбы на продвинутых (нижних) уровнях мордорского подземелья и некоторых не упомянутых в этой статье опциях игры. Например, об организации игроков в группы.

И последнее – информацию по функционирующим серверам Mordor II можно получить, применив запрос (query) мастер-сервера. Координаты последнего – величина переменная, которую всегда можно уточнить по адресу:

http://www.vbdesigns.com/mordor/frames.htm

Отсюда же можно скачать и саму игру, размер файла – 26 Mb. Игра идет в разрешении 800x600 при 32000 цветов, на жестком диске должно быть свободно не менее 25 Mb.

■ 10-й уровень

Интервью
с Miles Phillips (Majo) и Colin Hoare (Colin The Grey)

Зайдя в очередной раз на сервер Alkor, я представился, кто я и что я. И сообщил свой E-mail для контакта на предмет интервью. Практически сразу откликнулся один из самых интересных игроков – Majo. Чуть позже пришли ответы от Colin The Grey, которые использованы частично (во избежание повторений).

Tall: Как давно вы играете в Mordor II? Обладаете ли вы опытом игры в другие онлайновые игры – UO, Meridian 59, etc...? В какие из них вы играете в настоящее время?

Majo: Я играю в M II с середины января, поэтому в рамках Mordor II я все еще считаюсь новичком. Но у меня за плечами более чем годичный опыт игры в Mordor I, поэтому я имею достаточно оснований считать себя опытным игроком.

Кроме Mordor II, я играю в сетевые Age of Empires и Red Alert online. До других игр пока не добрался. Из всех перечисленных предпочитаю M II.

Colin: Я играю в одиночный Mordor II с ранней бета-стадии. Было время – играл в UO, но быстро и сильно в ней разочаровался.

Tall: Что вы думаете об этой игре в целом? Что можно сказать о ее системах оружия, монстрах, гильдиях и т.д.?

Majo: Я считаю M II одной из лучших игр, в которые мне приходилось когда-либо играть. Она очень сложна и нескончаемо разнообразна. Это тот редчайший случай, когда я могу играть в течение сотен часов и мне это не надоедает.

Мне нравится, как организована система гильдий – она предоставляет игроку возможность путем преодоления разнообразных препятствий сделать свой персонаж более мощным. Система гильдий достаточно сложна и хитроумна. Едва начинаешь думать, что все проблемы позади, как guildmaster озадачивает очередным квестом. Даже в том случае, если guild-



master'ом являешься ты сам :). Дэвид Аллен проделал прекрасную работу, создавая монстров, оружие, подземелье, да и все другие составные части игры. M II – создание игрового мастера. Вы мотивированы развивать персонаж потому, что вам хочется раздобыть для него более мощное оружие или доспехи. Вы находите новый кинжал, но, как довольно часто случается, ваш подопечный не в состоянии его экипировать. Это прибавляет игре интереса.

Colin: Мне очень нравится, что в игре ощущается дух старых CRPG, для которых gameplay является более важным, чем красивая графика. Очень хорошо продумана система гильдий, если не считать некоторую несбалансированность в том, что касается боевых умений.

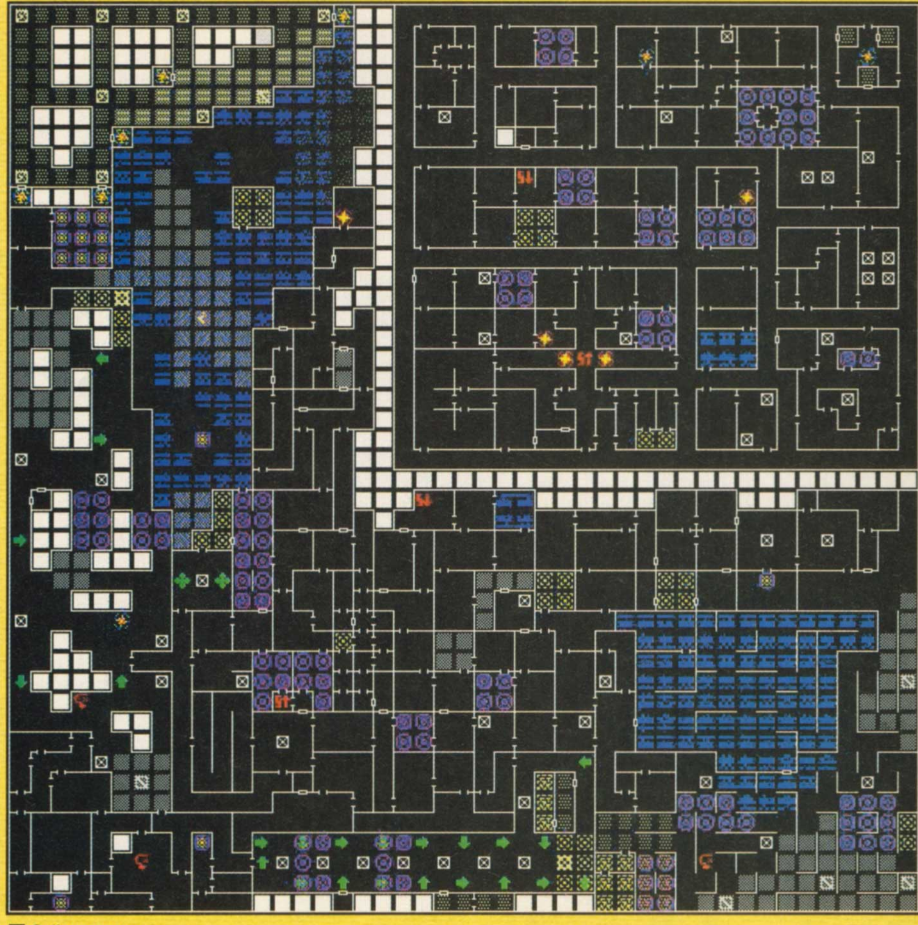
Tall: Что вы можете сказать по поводу лучшего стартового персонажа (ей) в игре? О его расе, статистиках?

Majo: Мне кажется, что все должны начинать с персонажа – человека. При начальном распределении характеристик нужно обеспечить возможность немедленного присоединения к гильдии воинов, причем после выполнения этого условия все свободные поинты из общего пула нужно направить на повышение параметра *consitution*. Насколько я помню, это означает следующее распределение:

Str 14, Int 10, Wis 10, Con 17, Cha 4, Dex 10. Мне представляется это правильным; ловкость Dex можно понизить, чтобы довести телосложение Con до 17. При создании нового персонажа нужно также позаботиться, чтобы Int и Wis были не ниже 10, в противном случае персонаж не сможет использовать некоторые предметы, в частности – магические книги *tomes*. Если вам хочется начать играть персонажем, отличным от воина, что я не порекомендовал бы, то все равно стоит позаботиться о том, чтобы показатели Str и Dex у него были не меньше 10.

Colin: мне кажется, что каждому игроку не помешает поэкспериментировать с выбором персонажа в одиночной игре, пока он не определится с наиболее подходящей его стилю комбинацией рас и гильдий. Один из наиболее сложных вариантов – персонаж-человек, который практически не обладает врожденной сопротивляемостью. Да и живут люди только до 100 лет. Зато им доступны все гильдии (с учетом alignment).

Tall: Как выжить в мире Mordor II? В какой момент игроки могут/должны переходить к освоению более сложных уровней подземелья?



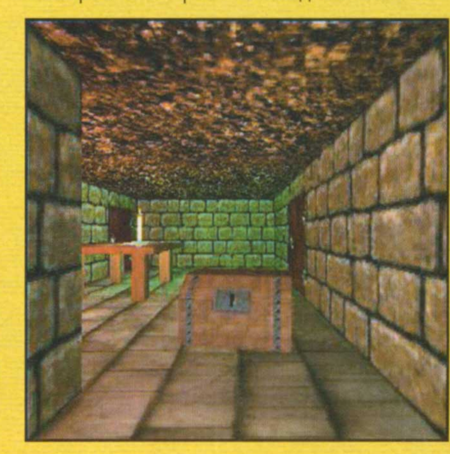
8-й уровень

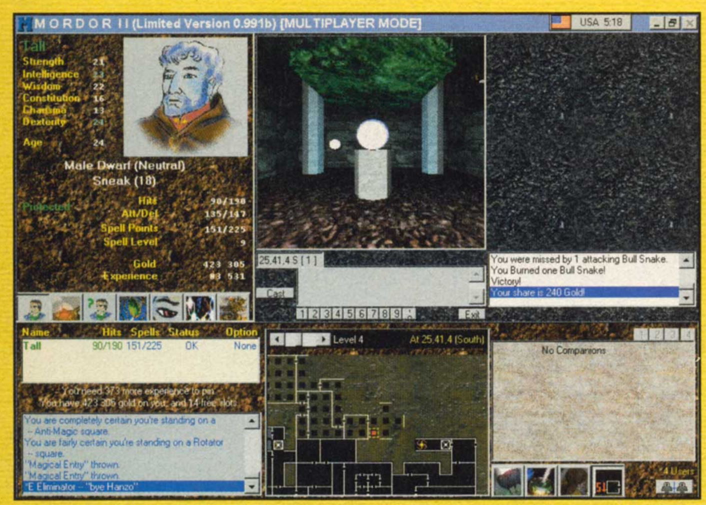
Majo: Чтобы выжить в Mordor'е, ваш персонаж должен быть не только воином, но и магом. В самом начале наиболее важная задача состоит в развитии боевых умений. Вам потребуется магия на нижних уровнях, но если вы не научитесь драться, то долго не протянете. Если вы – маг, то рано или поздно ваша магия истощится. А воин может сражаться сколь угодно долго. Поэтому гильдии Warrior и Journeyman должны быть наиболее проработаны, причем Warrior должна идти с отрывом. Мне кажется, что нужно прокачать свой персонаж в этих гильдиях до 70-го уровня. Вы можете сделать это не сразу, но это не помешает. После этого я бы присоединился к третьей гильдии. Хороший выбор – Sorcerer или Mage, если они доступны персонажу с выбранными вами расой и alignment'ом. Любая из названных гильдий даст возможность применять необходимые в игре заклинания, для чего потребуется не так уж много опыта. Прекрасный выбор – гильдия воров Thief, участие в которой рассматривается некоторыми игроками как критически важное. Дело в том, что, будучи вором, вы сможете очень дешево применять заклинания, позволяющие вскрыть магически запечатанные ящики, которых так много в Mordor II. К тому же, в этом случае само заклинание будет иметь более высокий уровень, чем для персонажа, принадлежащего только к гильдии Journeyman.

Еще один совет – постарайтесь, чтобы персонаж занимал в разных гильдиях примерно одни и те же уровни. Это нужно для того, чтобы минимизировать так называемые *guild penalities* – наказание, выражаемое в дополнительных поинтах опыта, которые нужно набрать для повышения уровня персонажа в разных гильдиях. Такое на-









казание назначается сразу после присоединения персонажа к новой гильдии. С "подтягиванием" уровня персонажа до статуса в других гильдиях *penalties* уменьшаются.

Colin: держитесь подальше от 4-го уровня, пока число хит-поинтов персонажа не перевалит за 100. Для 6-го и последующих уровней – за 200. Что касается 10 уровня – я не рекомендовал бы туда попадать, если рядом нет более мощного персонажа, способного вас оттуда вытащить.

Tall: Есть ли в Mordor II какие-либо секреты или баги, облегчающие задачу выживания?

Majo: Лучший совет в плане выживания – будьте осторожны: не стоит отправляться туда, где у вашего подопечного нет шансов остаться в живых. Я и сам знаю, насколько это нудно, но такая тактика позволит вам оставаться в живых. Второй важный момент в сетевой игре: находя в подземелье редкие и ценные предметы, старайтесь их складывать в банк. Никогда не знаешь, что может потребовать от тебя или от другого игрока гильдия для выполнения следующего квеста. Если вы поможете другому, в следующий раз он поможет вам.

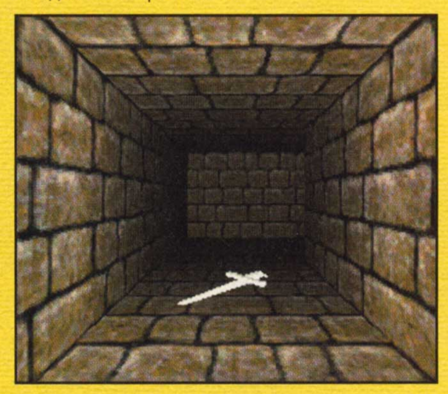
Tall: Какое оружие, по вашему мнению, является лучшим для разных гильдий? Существует ли универсальный тип оружия, которым могут пользоваться все игроки/расы/гильдии?

Majo: Что касается оружия, то особенно важно заполучить хороший кинжал, т.к. им можно пользоваться, будучи членом любой из гильдий. Лично я предпочитаю adamantite dagger – прекрасное оружие с двумя swing'ами и хорошим соотношением Attack/Defence. В то же время я рекомендую пользоваться и специфичным для гильдий оружием. Так для гильдии воинов у меня припасен adamantite sword. Если расставить оружие по возрастанию убойной силы, то получится следующая последовательность: Bronze Dagger или Sword, Iron Dagger, Iron Sword, Cutlass, Steel Dagger, Steel Sword, Burning Blade, Adamantite Dagger, Adamantite Sword, Conquerer.

Все ожидают, что в полной версии игры появится новое оружие для хорошо прокачанных персонажей.

Tall: Как можно оптимизировать развитие персонажа?

Majo: Это целое искусство. Способов много: на мой взгляд, лучший вариант состоит в том, чтобы начать с гильдии Warrior, в которой продвинуться до 26 уровня, после этого присоединиться к Journeyman, где прокачать персонаж до 30 уровня. Если есть возможность – сделать следующей гильдию Wizard (до 38 уровня). Таким образом вы сможете набрать максимальное количество хит-поинтов. Если вы не смогли присоединиться к Wizard – развивайтесь в рамках двух первых гильдий, причем больше внимания уделяйте гильдии Warrior. Гильдия Journeyman должна отставать от нее на несколько уровней, не более того. По достижению 50 или 60 уровня присоединяйтесь к гильдии Thief, Mage или Sorcerer и развивайтесь в ней до 30 уровня. Начиная с этого момента, поступайте по собственному усмотрению. Помните, что важно быть одновременно и воином, и магом. В противном случае на 10-м уровне вы долго не протянете.



Colin: С самого начала нужно создать персонаж с высоким показателем constitution, т.к. это отразится на количестве хит-поинтов, получаемых при повышении уровня.

Tall: Мне представляется, что вне Сети играть в Mordor II бессмысленно – вас достаточно быстро отправят на тот свет, а так как денег вам накопить не удается, то придется начинать игру с самого начала. Что вы думаете по этому поводу?

Majo: Оффлайновый Mordor действительно исключительно сложен, и начинать сначала вам придется не раз и не два. Но, если вы научитесь выживать в offline, то сетевой вариант игры вам сложностей не составит. Именно в оффлайновый Mordor я играл свыше года, прежде чем взялся за Mordor II multyplayer. Поверьте, я многому научился.

Tall: Что вы можете сказать о проблемах, с которыми приходится сталкиваться игрокам? Например, я обнаружил, что если на жестком диске недостаточно свободного места, то игра при выходе в экран города перестает грузить графику и зависает.

Majo: Не могу сказать, что сталкивался со многими проблемами. Единственный баг, который вмешался в мой игровой мир, состоял в том, что в один прекрасный момент все телепортаторы и ямы перестали функционировать. Если это произойдет с вами – просто реинсталлируйте игру, при этом ее работоспособность должна восстановиться. Если не восстановится – шлите E-mail разработчикам.

Tall: Что вы думаете о квестовых заданиях гильдий – всегда ли они логичны и выполнимы?

Majo: В большинстве случаев мне все предложенные квесты казались адекватными. В зависимости от того, насколько вы развили свой персонаж, вы должны смочь выполнить эти задания с большей или меньшей легкостью. Если попадется действительно сложное задание, просто будьте настойчивы – у вас все получится.

Tall: Что вы думаете о системе торговли в Mordor II? Какой из предметов представляет наибольшую ценность в игре? Potion of Youth или что-нибудь другое?

Majo: Мне представляется, что система торговли сделана на высочайшем уровне. Она позволяет как давнишним, так и новым игрокам меняться, покупать/продавать, дарить. Это просто здорово. Я считаю, что в Mordor II есть только три по-настоящему критичных предмета: Aard of being, Potions of Fitness и Potions of Youth. Просто в определенные моменты игры они становятся предметами первой необходимости. Да и для торговли они очень хороши.

Tall: Что вы можете сказать о проблеме лага?

Majo: Лично мне не довелось его ощутить, т.к. я напрямую подсоединен к линии T-3, которая исключительно быстра. Повезло :=])

Tall: Какие существуют сетевые ресурсы для Mordor II resources in Net?

Majo: Вся информация по игре стекается на официальную страничку MII – www.vbdesigns.com/mordor.

Tall: Можно поинтересоваться – кто вы в реальной жизни?

Majo: Меня зовут Miles Phillips. Мне 17 лет, я учусь в государственном университете в штате Айова, США. Изучаю компьютерные науки (computer science major). Как правило, вы можете застать меня играющим в Mordor на сервере Alkor. У меня два персонажа – Majo и Majo(2). До встречи в подземельях Mordor'а ;)

Colin: Меня зовут Colin Hoare, страна – UK, мне 32 года, я работаю менеджером технической поддержки в местной компании-реселлере.

Игорь Бойко
(BIB The Tall)



ON-LINE GAMING ● ON-LINE GAMING ● ON-LINE GAMING ● ON-LINE

CHEATZ...

TWISTED METAL 2

Введите на экране выбора машины:
GLORIOUS – включение режима кодов
ICECREAM – играть за *Sweet Tooth*
BIGBOY – играть за *Minion*
Введите во время игры:
GLORIOUS – включение режима кодов
DIVINE – режим бога
ALLUCANEAT – супер жизнь
DOUBLEDOWN – супер оружие
HOLYSMOKES – Бесконечные боеприпасы
SLAMFEST – супер Slam
GIMMEMORE – добавление боеприпасов
2HOT – самонаводящийся напалм
CUSUCKA – мегапушка
FRAMERATE – показывается скорость обновления экрана

Во время игры быстро нажимайте клавиши в следующем порядке:
Влево, вправо, вверх – выстрелить заморозкой
Вправо, влево, вниз – положить мину
Вправо, влево, вверх – выстрелить напалмом
Вверх, вверх, вправо – установить временный щит
Вверх, вверх, влево – высокий прыжок
Влево, вправо, вниз – выстрел заморозкой назад
Вправо, вниз, влево, вверх – временное исчезновение

Netstorm

В режиме одиночной игры жмите **Enter** и в появившемся окне пишите – **.cheatorama 8675309.** В меню появится новая опция, где вы сможете получить 10000 денег. Получать, естественно, вы сможете сколько угодно. Также этот cheat дает вам возможность переходить на все миссии одиночной игры.

QUAKE 2

Во время игры вызовите консоь и наберите:
give airstrike marker – AirStrike Marker
give blue key – синий ключ
give red key – красный ключ
give security pass – секретный код
give commander's head – голова командующего
give power shield – силовой щит
give armor shard – бронированный shard
give combat armor – добавление однго процента брони

Следующие команды не являются "читами", но с их помощью можно неплохо поиграть на нервах у противника в многопользовательской игре.
wave 0 – прикольный жест
wave 1 – отдать честь
wave 2 – ну очень прикольный жест
wave 3 – "за мной"
wave 4 – еще один прикольный жест

Abe's Oddysee

Вводить эти коды нужно в экране главного меню:
Просмотреть все видеовставки: зажмите **правый Shift** и не отпуская его набирайте следующую комбинацию: **Вверх, Влево, Вправо, Влево, Вправо, Влево, Вправо, Вниз.**
Выбор любого уровня: зажмите **правый Shift** и не отпуская его набирайте следующую комбинацию: **Вниз, Вправо, Влево, Вправо, Влево , Вправо, Влево, Вверх.**






AD&D Dark Sun: Crimson Sands

Не бойтесь выходить за городские ворота. Несмотря на заявления капитана стражи, поражение персонажа не такое уж большое дело. Если вас убьют, вы окажетесь в городском госпитале. Конечно, при этом у вас останется только один хит, но передвигаться и выполнять квесты и с одним хитом вполне возможно. Когда накопите денег – тогда и подлечитесь.

Если захотите вступить в Veiled Alliance, придется поговорить с Chesia, находящейся в School of Thought on Caravan Way.

Чем больше одежды надето на персонаже, тем меньше шансов, что прохожие рассмотрят его пожитки и захотят их отнять.

Age of Empires

Одним из самых верных способов достижения победы в Age of Empires является строительство Чуда Света. Если вам удается построить его и удержать в целости и сохранности 2000 лет, вы автоматически признаетесь победителем. Это правило действует везде и всегда, будь то одиночная игра или Multiplayer. Казалось бы, чего проще – построил и сиди на него любуйся, потирая руки в предвкушении близкой победы. Однако не все так просто. Для начала нужно дожить до железного века и соорудить правительственный центр. К тому же, Чудо из чудес стоит больших денег – если быть точным: 1000 леса, 1000 золота и 1000 камней (славу богу, хоть цемент пшеницей не пересыпают, а то еще бы и еда понадобилась).

Правило номер один: чем больше крестьян занимается общественным трудом, тем лучше. Соответственно, Чудо Света лучше строить сразу восемью работягами. А лучше двенадцатью, параллельно отстраивая защиту. Желательно позолотить ученым мужам в академии ручку, дабы они помудрили над архитектурой – строительство быстрее будет двигаться.

Правило номер два: деньги и рабочая сила не главное. Когда вы начинаете строительство Чуда, все остальные игроки получают сообщение типа "Играющий N принялся ваять Чудо Света" и узнают его местонахождения. Компьютеру это, понятное дело, побоку – он и так всю карту видит, а вот если вы играете в Multiplayer... Небольшая проблема будет. Все игроки могут на вас ополчиться. Защита, защита и еще раз защита. Ни в коем случае нельзя строить Чудо на морском берегу, иначе ближний ваш дико возрадуется и пошлет несколько катапультных трирем, дабы показать вам всю ошибочность ваших мировоззрений при выборе места. Чудо Света – сердце вашей базы. За семью печатями (стенами) за семью замками (башнями). Причем башни желательно довести до уровня катапультных. Этим вы как минимум решите проблему обороны против пехоты и кавалерии противника. Как максимум – разобьете наголо всю его армию. Но пехотинцы и лучники не главная проблема. Куда труднее бороться против катапульт. Здесь понадобится нечто более высокое чем материя. Вера, в общем. Десяток священников, желательно наученных житейским премудростям.(Monoteism и т.д.), спасут Чудо российской (вавилонской, египетской) империи от посягательств варваров.

Самая крепкая защита – пассивная, то есть стены. Попав в лабиринт из стенок и башен, противник положит половину своей армии, прежде чем догадается отступить. Понятное дело, одни башни погоды не сделают, а вот если рядом с башней поставить священника и катапульту – другое дело. От наседающих отрядов врага можно отбиваться его же воинами. Иногда получается собрать за стеной целый отряд вероотступников. :). Самый главный ресурс в игре – золото. Нет, понятное дело, ни в самом начале партии, а ближе к середине. Почему? Так ведь все здания медного и железного века плюс все воины этого промежутка времени требуют для производства определенное количество денег. Поэтому, если вы в самом начале игры отрежете противника от золотых месторождений, то под конец вашим легионерам предстоит сражаться со страшными... ужасными!... неандертальцами с дубинами. Ну а дубина против меча, как известно, не аргумент.

Не хватает камней? Стройте вместо стен здания, они тоже могут нести на себе оборонительные функции.

Если вы достигли максимального ограничения по количеству войск, выделите несколько крестьян и нажмите «Delete»,после чего купите себе еще солдат.

Прикрывайте катапульты и баллисты фалангами, медленная скорость делает их идеальными кандидатами на эту роль.

Располагайте, по возможности, осадные орудия и лучников на возвышенностях, тогда у них будет 25 процентный шанс нанести втрое большее повреждение.

Возводите Barracks, Archery Ranges и Academies прямо по среди сражения. Тогда не придется долго ждать подкреплений.

Пусть слоны передвигаются очень медленно, зато они подойдут в качестве отвлекающего маневра. Полтора десятка надвигающихся боевых слонов кого угодно заставят бросить против них основные силы. А вот в этот момент нанесите удар с другой стороны.

Проектируйте свои защитные сооружения так, чтобы они могли отразить любую атаку без чуткого руководства, когда вы будете заняты еще чем-нибудь.

Если в центре базы есть озеро, пусть даже совсем крохотное, настройте в нем катапультных трирем. Пусть они станут неприятным сюрпризом для нападающих.

Не увлекайтесь строительством и развитием, постройте несколько башен и солдат в самом начале, иначе будете наблюдать уничтожение своей базы как сторонний зритель.

Battleship

Используйте спутниковое сканирование для наблюдения за противником. Старайтесь делать это почаще – враг не всегда стоит на месте.

Скорость передвижения кораблей можно замедлить, нажав клавишу S. Это может быть полезно, если по какой-то причине вам вдруг потребовалось больше времени для подготовки атаки. Повторным нажатием S, вы зададите прежнюю скорость.

Если противник проводит массовую атаку, подставьте под удар свой самый слабый флот, затем контратакуйте более мощными кораблями.

Денег и островов, на которых можно чинить суда, никогда не бывает слишком много. Защищайте свои и старайтесь захватывать вражеские и нейтральные при первой возможности.

Берегите AWACS. Они предоставляют кучу информации и к тому же стоят до чертиков много.

Battlespire

Если ваш персонаж не обладает способностью регенерировать здоровье или магические очки, побродите немного около восполняющих кристаллов. Они вновь появляются через небольшие промежутки времени.

Чаще бывает проще переиграть бой заново, чем потом найти способ подлечиться.

Очки для повышения характеристик вы будете получать только при переходе на следующий уровень. Тратьте их с умом.

Полезным бывает сначала переговорить с монстром. Некоторые могут снабдить вас ценной информацией да и не будут нападать после душевного разговора.

Betrayal in Antara

В первую очередь атакуйте вражеских магов. Они могут нанести немало вреда своими заклинаниями, а многие другие противники скорее всего разбегутся после гибели мага.

При стрельбе из лука цельтесь в ближайших врагов. Если вы промахнетесь, всегда останется шанс, что стрела поразит задних.

Birthright

В ролевых миссиях нет таких ценностей, которые бы окупили гибель героя. В случае летального исхода лучше просто переиграть ее заново.

Старайтесь нанимать несколько героев сразу, так выйдет дешевле. Ну а маги и клирики высоких уровней будут более чем полезны на поле боя или в ролевых миссиях.

При расстановке войск на поле выставляйте сначала конницу и пехоту. Стрелкам и магам лучше выходить во втором эшелоне.

Blade Runner

При переходе из одного места в другое или при преследовании подозреваемого думайте не только о горизонтальной плоскости. Часто куда-нибудь можно попасть только по лестницам, которые плохо видны в темноте. Почаще проводите курсором мышки по верху экрана.

Если человек, с которым нужно побеседовать отсутствует, покиньте помещение его предполагаемого присутствия на некоторое время, а затем вернитесь. На этот раз вам может повезти.

Чтобы выжить после взрыва бомбы, бегите по правой части экрана. После чего можно будет поговорить с несчастным биоинженером.

Blood

Винчестер, видимо, все же одно из самых лучших видов оружия, особенно на первых порах. Несколько попаданий не выдерживают даже горгульи и фантазмы.

Пригибайтесь, когда в вас стреляют.

Крыс и пауков лучше всего убивать, пригнувшись и вооружившись вилами.

Если по округе разбросаны различные полезные бонусы – осторожно!!!. Где-то рядом находятся толпы монстров.

Blood & Magic

Не плохо иметь пяток големов, спрятанных где-нибудь подальше от базы. Так, вы не останетесь без маны в критический момент.

Не следует передвигаться и атаковать одновременно большими группами. Половина вашей армии потеряется в закоулках, другие пойдут в обход через другой конец карты.

Летающие войска лучше всего использовать в качестве отвлекающего маневра, проводя ими партизанские рейды, после которых следует вводить в бой основные силы.

Broken Sword: The Smoking Mirror

Если вы наткнулись на стену, попробуйте использовать различные предметы, особенно находящиеся в Inventory;

Будьте внимательны при встрече с диким кабаном. Он не принесет вреда, но если вы убежите от него неправильно – не запрыгивая на ветку, он не пробьет куст, тем самым открывая выход на следующий экран.

В игре есть несколько задачек, в которых учтен временной фактор. В Лондонских доках Nico придется подождать, пока охранник не остановится поговорить с Pablo. На киносъемках George'у следует потерпеть до тех пор, пока Bert'a не вызовут для исполнения трюка.

Beasts & Bumpkins

Игра Beasts & Bumpkins несколько отличается от привычных всем RTS. В ней тактика играет второстепенную роль, на первом плане экономическое развитие. Здесь есть много оригинальных заданий, например: довести влюбленную пару до церкви, или корову доставить к целителю. Игра довольно проста, но кое-какие нюансы сбивают с толку.

Для прохождения игры вам, конечно же, понадобится прирост населения, иначе деревня вымрет. Ставьте побольше хижин, люди без жилплощади размножаться не станут.

В игре, как и в жизни, для размножения требуется два пола. Нападая на вражескую деревню, бейте население одного пола (кого меньше). Перебьете людей одного пола, и размножение будет невозможным, деревня вымрет, или, во всяком случае, не будет увеличиваться.

Когда ловите коров, то используйте детей, они все равно ничего другого делать не могут.

Если вам нужно победить две деревни, попробуйте поссорить их между собой. Заманите нападающих врагов в другую деревню, и добейтесь того, чтобы они подрались (может, даже ценой жизни своего человека). После этого все атаки пойдут на ту деревню, а не на вашу.

При нападении на вражескую деревню ваш солдат заразился чумой – не стоит отчаиваться, попробуйте лучше заразить все население ненавистной вам деревни (конечно же, если у них нет священника с заклинанием против чумы).

Когда появляется сборщик налогов, роль продуктов в добывании денег резко падает, поэтому можете поставить колодец и не тратиться на молоко и хлеб.

В 12-ом туре для освобождения «бомбмена» достаточно телепортироваться, не ломая никакие стены.

Телепортировавшийся «бомбмен» еще не на свободе, его нужно вывести из кольца деревьев. Используйте для этого огров (они появляются, если вы идите в левый нижний угол). Уворачиваясь от их выстрелов, заставьте огров попадать в деревья. После двух попаданий дерево ломается. Путь – открыт.

Чтобы вражеские «бомбмены» не доставляли вам хлопот, найдите их логово и поставьте у выхода рыцаря. Пусть он поработает мечом в свое удовольствие.

В 22-ом туре, чтобы убить вампира, не обязательно использовать крест, который еще надо раздобыть. Надо напасть на него небольшим войском. Он попытается сжечь солдат, а вам только этого и надо. Если ваш солдат загорелся, то это половина успеха. Далее или умрите этим солдатом под вампиром, или зажгите зомби, тогда тот сам подойдет к вампиру и умрет под ним. Вампир загорится. И как бы он не старался себя потушить, у него ничего не получится, ведь он стоит на костре.

Пройти 26 тур можно без особых хлопот, без всяких там рыцарей и заклинаний. Для этого желательно расчистить место около горы, отделяющей ваших солдат от великана (в смысле убить всю нечисть), и подойти колдуном почти вплотную к горе. Пустите туда зомби, он бить великана не будет, но зато выманит его (тот выбежит посмотреть, кто к нему заявился). В это время атакуйте его лучниками. Если они не будут атаковать, значит, великан вас не заметил (лучники, похоже, благородные, из-за угла не стреляют). Но это не трудно устроить, достаточно, чтобы великан пробежал рядом с горой, когда с другой стороны горы стоит ваш человек. Великан должен произнести фразу типа "Умри, человек". Если произнес, значит, он вас заметил. Теперь лучники уже точно будут в него стрелять. Убили его – миссия пройдена.

Если в 29-ом туре вы нечаянно разломали колодец – не волнуйтесь, миссию можно пройти и без него, достаточно принести чашу на его место.

В этом же туре забавно убивается великан. Надо человеку с талисманом "почти бессмертия", выманить его на себя и бежать через колья назад, до выхода из леса. Великан последует за наглецом, не обращая внимания на колья, которые отнимают у него жизнь. Если выманивать лучником, то ради прикола можно еще и пострелять по движущейся мишени, хотя великан и без этого вряд ли добежит до него. После смерти великана дальнейшее прохождение миссии становится легкой прогулкой.

Монаху надо что-нибудь подарить, иначе он не дает ключ. Этим чем-нибудь является корова. Приведите ее к нему и ключ – ваш.

Обнаружив на карте загон подлых врагов, откройте его. Коровы разбредутся, пусть враги теперь помучаются без молока. Они настолько глупы, что даже не догадаются закрыть загон.

Последний 30 тур. Не пытайтесь спасать женщину и вести ее к телепортатору, она все равно умрет от старости. Используйте ее как еще одного воина, не более того.

Телепортатор, неясно для каких целей, огорожен каменной стеной, на вид прочной и

непроходимой. Ведь телепортироваться можно не ломая ее. Для этого просто отправьте любого вашего подчиненного телепортироваться, и он исполнит приказание не заходя за стену.

Да, начало 30 тура довольно сложное. Но концовка явно хромает. Не торопитесь ломать стены, отделяющие вас от неприятеля (или точнее неприятеля от вас). Он там сидит как в клетке, вот и бейте его лучниками и колдунами. Желательно сначала разбить гильдию лучников, чтобы уж никто не мешал спокойно вести обстрел вражеских солдат и строений.

Чтобы быстрее ломать здания, используйте молнию колдунов, потому что около здания образуется костер, и сколько бы здание не тушилось, оно все равно будет загораться и не потухнет, пока не сгорит дотла.

Если кучка вражеских колдунов доставляет вам хлопоты и все время убивает нескольких солдат молнией, не давая приблизиться, пошлите на них зомби. Они не только отнимают жизнь, но еще способны заразить чумой.

Двумя-тремя лучниками можно разобраться с армией из нескольких пехотинцев и лучников. Для этого надо стрелять и уворачиваться от стрел врага, ну и, конечно, не подходить близко к пехоте. От стрел легко увернуться, для этого достаточно резко изменить направление движения, например, резко свернуть влево или вправо. Намного труднее увернуться от молнии колдуна. Как только над головой образуется облако, надо или резко поворачивать назад, или пробовать уйти в сторону. Правда, своих колдунов, священников, рыцарей и конницу вряд ли получится спасти, они слишком медлительны.

Часто на деревню нападают осы, волки, летучие мыши, зомби. Если хотите от них поменьше неприятностей, сделайте так, чтобы они нацелились на вашего лучника. Как только убедитесь, что они нападают на него, начинают преследовать, бегите в загон к коровам и из-за деревянного забора бейте непрошеных гостей. Правда, это не всегда проходит. Иногда они начинают ломать забор, и тут уж приходится выбирать, что лучше, сделать новый забор или иметь раненого лучника.

Если у вас случиться пожар, возникающий по прихоти разработчиков, попробуйте переиграть, огонь будет в другом месте.

Есть один интересный момент: можно спасать стареющее население, правда, только мужское. Для этого стареющего мужчину, у которого постепенно исчезает жизнь, надо сделать солдатом, священником или колдуном. Иногда у него отнимается немного жизни, а иногда он все равно становится стариком. Если есть священник с функцией лечения, вылечите своего новобранца, то больше жизнь у него уменьшаться не будет.

Если ставите ловушки, то ставьте их на пути следования вражеской армии. Враги никогда не ходят другой дорогой (если, конечно, вы их не отвлечете в сторону).

Не торопитесь набирать армию, солдаты не размножаются. Сборщики налогов, рабочие и гвардия участвуют в приросте населения. И последний совет - не бойтесь экспериментировать, и не только в тактическом плане.

Carmageddon

При старте газуйте до упора, после чего нажмите на Z. Фальстарт принесет вам 1000 кредитов.

В начале погоняйтесь немного за пешеходами, чтобы накопить достаточно времени. После этого можно заняться и гонщиками.

Нет смысла гоняться за пешеходами на полной скорости. На половинной вам будет гораздо проще маневрировать.

Полицейскую машину уничтожить можно, но только сталкиваясь с ней на большой скорости лоб в лоб, или с помощью бонусов типа Solid granit car или Acme damage magnifier.

Не забывайте почаще смотреть на карту - информация о местонахождении противника тоже оружие.

Civilization II

Помните, что в бою ваши войска могут быть ранены, поэтому отводите раненых при первой же возможности, иначе какой-нибудь паршивый легионер легко разломает колесницу, находящуюся на последнем издыхании. Неплохой тактикой является отступление в горы или холмы.

Технологическая цепочка может выглядеть следующим образом: в начале игры исследуйте Ceremonial Burial и Code of Laws, что позволит перейти к монархическому строю. При монархии можно бесплатно содержать по три отряда войск за каждый город. В дальнейшем монархию было бы неплохо заменить на мистицизм, при котором оракул сильно облегчит вашу жизнь. Ну, а чуть позже переходите на республиканский, демократический или иной, приглянувшийся вам, строй.

Не стоит строить крепости. Компьютер так их любит, что настроит их больше чем может занять. Вот его крепости и используйте для лечения своих отрядов.

Лучше не рисковать, исследуя деревни Settler'ами. Пусть этим займутся военные единицы. Посетите полюса - там может быть очень много деревушек.

Постарайтесь побыстрее перейти от деспотизма и монархии к более современным видам правления. У компьютера, как известно, денег всегда очень много - не стоит давать ему возможность подкупать ваши войска и города.

Если компьютер начал строить чудо света, а у вас есть лишние деньги - не мешайте ему. Когда он практически завершит строительство, купите это чудо прямо у него из под носа.

Close Combat: A Bridge Too Far

Не пытайтесь сразу захватить все цели. Не следует нести слишком большие потери: займите несколько ключевых позиций, затем договоритесь с противником о прекращении огня. После чего вы сможете получить подкрепления, расставить своих бойцов на более выгодные места.

Фланговые прорывы могут принести много пользы, а массовые фронтальные атаки лишь сильно сократят численность войск. Оставьте какие-нибудь дешевые «зеленые» подразделения на передовой, чтобы занять делом компьютер. Пока он будет занят обстрелом, забросьте по флангам несколько взводов скаутов и элитной пехоты.

Поиграйте за немцев. Оборона тоже может быть веселым занятием и, к тому же, позволит на ошибках компьютера научиться правильно ходить в атаку.

Comanche 3

при резком повороте на высокой скорости вертолет пролетает некоторое расстояние боком, что сбивает с толку вражеские ракеты.

В миссиях, которые вам приходится выполнять в группе с другими вертолетами, держитесь к ним поближе. Пусть противник сбивает их, а не вас.

При полетах на сверхнизких высотах иногда бывает проще расстреливать деревья из пушки, чем облетать их.

Conquest Earth

Не покупайте эту игру.

Если вы все-таки ее купили, убедитесь в том, что ваш хвостатый друг находится в отличном состоянии, и приготовьтесь в гуще боя нажимать на микроскопические кнопочки меню.

В кампании постарайтесь, чтобы в каждом городе были электрогенераторы. Это резко увеличит производительность научных и производственных центров.

Constructor

Стройте заводы и жилые здания в разных кварталах. В таком случае не будут поступать жалобы жильцов на шум, и не надо будет покупать шумоизолирующие стекла.

Постоянно проводите текущие ремонтные работы. Оплата экстренного ремонта может быстро разорить кого угодно.

Старайтесь не ввязываться в драки с участием рабочих, это ударит и по вашему карману.

Crusader: No Remorse

Самый сложный уровень в игре – JASSICA16 во втором Crusader :)))

Гранатомет – орудие профессионалов. Злых и пьяных. Злых, потому как зарядов мало, пьяных – все время в стенку норовят попасть. Вот в качестве универсальной отмычки гранатомет – вещь незаменимая. Так что, когда надоест носиться по уровню в поисках кодовой карточки, попробуйте высадить с расстояния в три шага несколько ракет в дверь. Пятидесятипроцентный шанс, что дверь этого не потерпит.

Несколько слов в защиту огнестрельного оружия. Скажите мне честно, на уровнях часто можно встретить энергетические заряды для плазменных видов вооружения? А патроны почти у каждого стражника есть. Энергия имеет такое неприятное свойство, как кончаться в самый неподходящий момент. Допустим, бьете вы какого-нибудь робота. Он один раз попадает ракетой по Silencer'у и снимает весь энергетический щит. После чего вы еще некоторое время машинально жмете на CTRL, недоумевая, почему пистолет вдруг перестал стрелять. Надо заметить, стоите вы так недолго – вторая ракета кладет вас наповал. И, наконец, самое важное – что остается после врага, убитого из какого-нибудь там нейтронного дезинтегратора? Правильно, кучка молекул. И все его патроны и деньги также представлены в виде молекул. Только вот, к сожалению, торговец на базе не считает молекулы за твердую валюту.

Какое самое сильное оружие в Crusader? И не надо мне рассказывать про гранатомет – я про начало игры говорю, когда патронов кот наплакал, а денег и того меньше. Автомат или пулемет? Дробовик. Причем здесь время перезарядки? Оно у него самое маленькое. Что значит – он две секунды перезаряжается? Может, вы еще скажете, что стреляете стоя?! Тогда попробуйте присесть. И увидите чрезвычайно интересное зрелище: Silencer перезаряжает дробовик, не откидывая его вверх, а просто передергивая затвор. Пять залпов в секунду. Любую сторожевую пушку за две секунды разносит. Причем, стреляя из положения сидя, можно всегда принять положение лежа (то есть уйти кувырком из-под обстрела).

Первый Crusader прошли? Последнего босса помните? Такая красивая девушка с фигурой топ-модели и характером преступника. Итак, представьте себе следующую ситуацию: убегаете вы с орбитальной станции, мчитесь к двери и тут появляется эта фемина и наглым образом заявляет, что, мол, в корабле только одно место, а женщинам места надо уступать. Ваши действия? Понятное дело, выхватываем из-за спины пулемето-ракетомет и начинаем поливать ее снарядами вдоль и поперек – зачем боеприпасы жалеть под конец игры. Бабенка и в ус не дует, а продолжает время от времени, в промежутках между вашими очередями, постреливать из бластера. И ведь попадает! Самое смешное, что легче всего последнего босса бить из простого пулемета. Обойма за обоймой. Чтобы она даже выстрелить не успела. И ведь не успевает. Ни разу!

К слову о читах. Думается, встроенный код Crusader'а (JASSICA16 для первой части, LOOSECANNON16 для второй) знают все. Вроде бы неплохой такой чит – бессмертие, все оружие и предметы. Единственный недостаток – невозможно перепрыгивать через игровые уровни. Однако последнее осуществляется куда как проще, даже без всякого взлома. Для этого из командной строки нужно запустить игру с несколькими дополнительными ключами. Например, чтобы сразу отправиться на пятый уровень и играть на втором уровне сложности, пишем: crusader -warp 5 egg 250 skill 2. Предназначение первого и последнего ключа понятны. Egg 250 необходимо вставлять по умолчанию – иначе ничего не получится.

Dark Colony

При использовании летающих Osprey IV или Ortu для разведки, переключите их в режим Move вместо Attack, иначе они будут обстреливать любые вражеские цели, попавшие в поле зрения, тем самым став отличной мишенью для противовоздушного огня.

Включайте в отряды Reaper'ов/Spy Demon'ов пехотинцев, чтобы те могли дать отпор бомбардировщикам.

Поставьте уровень притока Petra-7 до 500 процентов, чтобы создавать большие армии за короткие промежутки времени.

Не оставляйте мобильную артиллерию Barrager/Atril без прикрытия пехоты. Их броня не выдерживает больше пары попаданий.

Grays ночью видят лучше, поэтому ждите их в гости после наступления темноты.

Dark Reign

Чтобы выиграть в игре Multiplayer по количеству убитых вами войск противника, можно проделать следующий трюк. Постройте несколько десятков дешевых бойцов и окружите их тяжелыми защитными башнями. После этого обведите бойцов и отдайте их компьютерному оппоненту. Как только они перейдут на его сторону – пушки в считанные секунды вынесут эту беззащитную массу. Проделайте этот трюк несколько раз подряд и по количеству убитых вы будете на первом месте.

Чтобы провести своих шпионов и разведчиков в стан врага, заведите их в пофазовый транспортер и пошлите в любое место на вражеской базе. Если высадить скаута и оставить его в покое, то противник его не заметит, а вы будете видеть базу врага, как на ладошке. Еще один вариант – построить небольшой отряд дешевых отрядов, атаковать противника и, пока он разбирается с вашими войсками, завести на его базу шпиона. Если его не передвигать, то компьютер его не заметит.

Войска, находящиеся на возвышении, имеют больший кругозор. Но низменности и ущелья сокрыты от их взгляда. Таким образом, если вы построите базу в ущелье, то разведчик противника сможет заметить вас, только находясь в непосредственной близости.

При Multiplayer игре можно использовать следующую схему развития. Постройте три основных структуры (HQ, Водяной генератор, электростанция). Отправьте грузчика с электростанции на разведку. Постройте пять инженеров-строителей и немедленно отправьте их к базе противника (к этому времени харвестер уже должен ее найти). Быстро создайте две лазерных пушки за базой HQ противника и за электростанциями. Пока противник не понял вашего замысла, оставшимися тремя строителями сотворите три барака. После этого атакуйте структуры соперника группами по пять солдат. Даже если ему удастся уничтожить ваши строения, вы все равно получите неоспоримое превосходство в развитии. Если играете против двух соперников, то продайте оставшиеся башни и строения и ведите строителей к следующей базе.

Для быстрой разведки в начале миссии на больших картах постройте около сорока шпионов. Соедините их в группу, превратите в деревья и дайте команду Scout. Когда они откроют всю карту – дайте группе команду Stop. Ваши шпионы превратятся в деревья и противник не будет их замечать – а у вас весь экран, как на ладошке.

В одном пофазовом транспортере можно перевезти кучу солдат. Для этого сначала посадите их в обычные перевозчики, а сами перевозчики заведите в пофазовые транспортеры.

Если вы думаете, что mary't'ы есть только у врагов империи, то глубоко заблуждаетесь. Постройте несколько солдат и похитителя. Выберите похитителя и, используя команду атаки, укажите ему в качестве цели одного из своих солдат. В результате вы получите зомби-камикадзе, бесстрашного убийцу, всего за 150$.

Если вы хотите создать группу пассивной защиты, то постройте восемь легких танков и расставьте их кольцом к механику. Затем выставьте танкам "сохранение жизни" (damage tolerance) на максимум, а все остальное по минимуму. Вы можете двигать эту группу куда угодно. Танки будут постоянно ремонтироваться и огрызаться на атаки противника восемью стволами. А это более чем серьезно.

Неплохой стратегией в Multiplayer игре является целенаправленное применение бомбардировщиков. Постройте около десяти самолетов (годятся только cyclones, skybikes и outriders). Затем выставите им всем damage tolerance на минимум и отправьте их на автопилоте в атаку. Ваш небесный флот будет носиться по всей карте и обстреливать все, что движется, затем возвращаться на базу и ремонтироваться. Если вы хотите обеспечить себе защиту от уничтожения базы при игре в режиме Multiplayer, постройте по-

фазовый транспортер, заведите туда пять инженеров-строителей и опустите транспортер под землю. Если противник уничтожит вашу базу, вы в любой момент можете выбраться на поверхность и начать строительство заново. Конечно, для этого у вас должен быть работающий фазообразователь.

Если у компьютерного противника много войск, большая и мощная база, и вы не знаете с какой стороны к нему подобраться – постройте три группы по четыре небесных крепости в каждой. Поставьте под ними разведчика и ведите этот отряд к базе противника. Разведчик будет показывать вам здания и войска противника, а четыре небесных крепости уничтожат любого врага или здание с первого раза. Пока одна группа перезаряжается, атакуйте второй, затем третьей. Первым делом на базе противника следует расстреливать зенитные пушки.

Стратегия, навеянная незабвенным C&C: постройте несколько пофазовых танков и отправьте их, используя транспортер, на базу противника. Вы высаживаете свою группу подальше от основной массы войск соперника и быстро делаете свои танки невидимыми. Таким образом, за несколько заходов вы можете создать под боком у противника собственную армию. А когда он пойдет в наступление и уведет со своей базы половину войск, выберитесь на поверхность и уничтожьте его ключевые строения.

Артиллерию можно использовать в качестве защитных башен. Для этого, построив двадцать гаубиц, дайте им команду атаковать, оставаясь на месте. В качестве цели укажите землю перед базой с той стороны, где наиболее часто появляется противник.

Для защиты от артиллерии противника постройте несколько снайперов и расставьте их кольцом вокруг вашей базы. Чтобы вражеская артиллерия могла стрелять, она должна видеть цель. Для этого соперник скорее всего пошлет на разведку скаута. Вот тут-то его ваши снайперы и прикончат.

Если играете в Multiplayer с новичком, в начале миссии постройте HQ, водяной генератор, электростанцию, бараки и начинайте строить мотоциклы "паук" и легкие танки для Freedom Guard , а также Плазма-танки и разведчиков для Imperial. Создав группу из шести отрядов, быстро отошлите их прямо к базе противника. Потом пошлите еще одну группу и еще... и еще. Четвертой не понадобится.

Shockwave можно использовать не только для атаки, но и в качестве защиты. Если противник атакует вашу базу большим отрядом Tachaon танков, то незаметно подведите к его армии несколько shockwave – и у него уже будет не отряд, а горстка пепла.

При multiplayer игре самое лучшее время для атаки противника-человека – это когда он атакует вас. Как правило, все нормальные люди в момент атаки концентрируют свое внимание на управлении отрядом, не доверяя это дело компьютеру. Если человек управляет отрядом, он практически перестает следить за своей базой. Построив сильную защиту, вы в момент атаки противника можете провести несколько диверсий на его базе или, используя пофазовые транспортеры, завезти туда строителей. Если атака соперника сорвется, то по возвращении на базу его ожидает еще один, не менее "приятный" сюрприз.

Еще одна стратегия, позволяющая в считанные секунды вынести базу противника. Построив базу и создав приемлемую защиту, закупите несколько Rift Creators. Но пока их не используйте, а просто отведите в сторону. Вам понадобится около четырех землетрясений. В то же время начинайте штамповать Tachayon танки. Построив двадцать пять танков, загрузите их в пофазовый транспортер. Перенесите всю группу на базу противника. Примените Rift Creators где получится, по возможности стараясь нанести противнику максимальный ущерб, затем разгрузите транспортер с танками и уничтожьте остатки базы оппонента.

При атаке дайте половине своего отряда атаковать только пехоту и технику, а другой половине – только здания. Войска противника сконцентрируются на первой группе вашего отряда, а вторая спокойно разломает полбазы соперника.

Если противник часто применяет массированную артиллерийскую атаку, существует три способа покончить с этим. Во-первых, вы можете просто телепортировать три Tachayon в предполагаемое место скопления артиллерии (вероятнее всего, это рядом с заводом). Затем попытайтесь уничтожить скаутов противника, чтобы лишить его обзора. Также вы можете телепортировать скаута рядом с местом скопления артиллерии (если противник выдвинул свой отряд с базы) и атаковать врага гаубицами. В крайнем случае пошлите туда несколько камикадзе maryt'ов и все взорвите.

Вместо того, чтобы расставлять по всей карте наблюдательные башни, попытайтесь использовать дронов-разведчиков. Выставьте им показатели damage tolerance и pursuit range на LOW, а независимость передвижения поставьте по максимуму. Если противник начнет атаковать вашего дрона, он взлетит, покружится над местностью, а затем, когда отряд соперника отойдет, приземлится обратно.

Если противник окружил свою базу тяжелыми башнями и мнит себя в безопасности, то он глубоко ошибается. Просто атакуйте его огромным количеством пехоты. Конечно, вы потеряете часть своих бойцов, но если башни – его единственная линия обороны, то он уже не жилец.

Если вы играете за Imperium против компьютерного оппонента, в начале игры можно применить следующий трюк. Постройте несколько Шредеров и дождитесь, пока первая волна атаки спадет. После этого проведите свой отряд на базу соперника и убейте всех пехотинцев. Поставьте одного Шредера рядом с бараками противника. Строящиеся солдаты будут умирать, не покидая родных стен. Эта тактика не сработает, если оппонент уже построил танковый завод.

В Multiplayer выберите себе в союзники компьютер. Он постоянно будет пытаться атаковать одного из игроков свой несчастной пехотой. А вы под шумок сможете подвести за его солдатами артиллерию. Пехота компьютера откроет цель для ваших гаубиц, и они будут посыпать соперника градом снарядов, как заведенные.

Если вы играете в Multiplayer против игрока Imperium, он скорее всего попытается уничтожить вас, применяя Rift Creators. Чтобы не превратиться в мальчика для битья, дождитесь, пока он начнет строить Rift Generator, и подведите к его базе пофазовых разведчиков. Уведите их под землю. Как только закончится строительство генератора, выведите свой маленький отряд на поверхность и атакуйте противника. Он запаникует и попытается всеми силами спасти свое детище. Самое время врезать по его базе Shockwave. В результате соперник остается без генератора и без половины строений. Это отобьет у него всякую охоту впоследствии применять Rift Generator.

Помните, что воду можно продавать до того, как Launch Pad наполнится. Это может пригодится в случае экстренной нужды в дополнительных защитниках.

Dark Earth

Bogdaran может оказаться крепким орешком. Забудьте про мед и мух, встряхните его хорошенько – он и заговорит.

Shankcreatures не убиваются из обычного оружия. Вот почему не следует тратить thunderbolt и огнемет в начале игры на оппонентов-людей. Потратите – сильно об этом пожалеете впоследствии.

Diablo

В Diablo есть определенная сюжетная линия, цель игры – прикончить владыку тьмы Diablo. Помимо главного задания, в процессе прохождения игры герой выполняет несколько дополнительных квестов, которые приносят ему определенную прибыль. Ниже приводится список всех встречающихся в Diablo заданий и несколько советов по их выполнению.

The Butcher

Один из самых первых квестов в игре. Чтобы получить его, необходимо расспросить умирающего воина перед входом в церковь. Вам предстоит убить демона Butcher. В награду вы получите его тесак (+10 Strength, 4-24 Damage, Durability 10). Демон сидит на втором уровне подземелий в закрытой квадратной комнате. Легче всего его уничтожить, спрятавшись за решетчатую перегородку и стреляя из лука.

Tristram's Water Supply

Чтобы получить этот квест, переговорите с одним из деревенских жителей. После чего на втором уровне подземелий вы найдете щель в стене. Там вам предстоит сразиться с несколькими сатирами. В награду за очищение источника с питьевой водой вы получите Кольцо Правды (+10 Hit Points, лечит 1 HP за удар, Resist All 10%).

The Skeleton King

Вам предстоит побороться с королем скелетов. Он поджидает вас в могиле короля Леорика. Чтобы убить его, используйте посох Holy Bolt или соответствующее заклинания. Если магии нет, применяйте быстрое и легкое оружие (булава, Morning Star). Убив короля, вы получите его корону (Armor Class=8, Life Stealing +5%).

Gharbad the Weak

Где-то на пятом уровне катакомб вы встретите сатира Гарбарда Слабого. Он молит вас о пощаде и обещает наградить за доброту ценной вещью. Поговорив с ним, отправляйтесь дальше, но не уходите далеко. Побродите по уровню, вернитесь к Гарбарду и получите какое-нибудь оружие или доспехи. Снова гуляем несколько минут. В третий раз Гарбард попросит вас подождать, а в четвертый заявит, что созданная им вещь слишком крута для вас. Вот здесь-то и придется его прикончить.

Ogden's Sign

Черти стащили у Огдена вывеску его таверны и унесли к себе в подземелья. А у чертей вывеску отняли большие огры. Перед выходом на пятый уровень вам преградит дорогу синеватый чертенок и потребует принести ему эту вывеску. Обойдите лестницу сзади и найдите комнатку с четырьмя ограми. Там в большом сундуке находится требуемая вещь. Вернитесь в город и отнесите ее Огдену, за что получите Harlequin Crest (+2 ко всем атрибутам, +7 to Hit Points, +7 to Mana, -3 to Armor Class, лечит 1 HP за удар). Затем отправляйтесь в подземелья и разберитесь с нахальным чертенком.

The Magic Rock

Магический камень находится на пятом уровне. Чтобы достать его, необходимо расправиться с монстрами, охраняющими пьедестал с камнем. Добыв камень, отнесите его кузнецу Грисвольду и он даст вам взамен Empyrean Band (+2 ко всем атрибутам, +20% освещение, уменьшение повреждений от ловушек).

Arkaine's Valor

Arkaine's Valor едва ли не лучшие доспехи в начале игры. Они находятся на шестом уровне подземелий. Чтобы добраться туда, придется сразиться с демонами. Доспехи лежат на пьедестале в небольшой комнатке, открыть которую можно, положив на треножник три рубина.

Chamber of Bone

На шестом-седьмом уровне катакомб вы найдете книгу, в которой говорится о Залах Мертвецов. На этом же уровне вы отыщите лестницу вниз. В Залах Мертвецов вам придется сразиться с целыми полчищами скелетов, правда, они все заперты в одной маленькой комнатке, так что встаньте в дверях и орудуйте мечом (луком, посохом). Не плохо было бы применить заклинание Fire Wall несколько раз. В следующем помещении вы обнаружите ковер, ступив на который, узнаете заклинание вызова Стража.

Halls of the Blind

Залы Тьмы – еще один квест без финального монстра, но с кучей простых демонов. Спустившись на подуровень и расправившись с невидимками, вы получите оптический амулет (+20% освещение, +20% сопротивления молнии, лечит 1 HP за удар, +5 Магия).

Zhar the Mad

На восьмом уровне подземелий вам предстоит сразиться с озверевшим чернокнижником Заром. Сначала поговорите с ним два раза, и под конец он выгонит вас из комнаты. Придется ему показать, что вы обиделись. Магия на Зара практически не действует – следовательно, в качестве доказательства используем меч. А в награду за разъяснительную работу получаем книгу заклинаний.

Black Mushroom

На девятом уровне в пещерах вы найдете черный гриб (причем если колдунья не попросила его принести, то и сорвать гриб не получится). Отнесите "мухомор" ведьме и отправляйтесь за мозгами демона (а они у него вообще есть?). Убиваете первого единорогого, и из него (вот удача!) выпадает серое вещество. Его снова тащим ведьме и меняем на Spectral Elixir.

Anvil of Fury

Наковальня Ярости случайным образом помещается на десятом уровне. Квест получаете у кузнеца – ему же и надо вернуть саму наковальню. В обмен получим меч Грисвольда (огненный удар 1-10, +25 to Hit, быстрая атака, отодвигает монстра, +20 Mana, -20 Hit Points).

Warlord of Blood

Выход на четырнадцатый уровень Ада охраняет Воин Крови. Был бы он один – еще полбеды, но его охраняет свора адских рыцарей. Вся магия кроме Stone Curse ему побоку. Лучше всего использовать старую тактику – выстрелил, убежал. Убив его, вы найдете какой-нибудь магический предмет.

Lachdanan

Лачданан – несчастный рыцарь, получеловек-полутруп. Чтобы спасти его, необходимо найти золотой эликсир, валяющийся где-то на пятнадцатом уровне. Отдайте Лачданану эликсир и в награду получите шлем – Veil of Steel (+50% to Resist All, +60% to Armor Class, -30 Mana, +15 to Strength, +15 Vitality, -20% освещение).

Archbishop Lazarus

Перед тем, как отправиться на схватку с лордом Тьмы – Диабло, вам предстоит убить его приспешника, архиепископа Лазаря. Чтобы добраться до Лазаря, отнесите его посох в деревню и покажите мудрецу. Сражаться с Лазарем придется так же, как и с Заром. Когда он появляется, применяйте заклинание или стреляйте в него. По окончании схватки получите три магических вещи. При этом на шестнадцатом уровне откроется проход в логово Диабло.

Descent to Undermountain

Собирайте все, что плохо лежит. Не забывайте про иллюзорные стены. Не убивайте всех подряд, не поговорив, – врагам тоже иногда хочется поплакаться в жилетку.

В бою на начальных уровнях не стоит кидаться сразу на нескольких врагов, применяйте принцип «разделяй и властвуй» – выманивайте их по одному. Почаще поднимайтесь назад в город, так как на рынке время от времени появляются очень полезные предметы. Обследуйте все помещения в Yawning Portal'е, поболтайте со стоящими в баре ребятами, но не стоит их обижать, по моим подсчетам они вооружены +100-ми мечами, да и кастают заклинания 4-го уровня как из пулемета, а в дальнейшем могут снабдить ценной информацией, дополнительными квестами или предметами. Советую купить у одного из них potion of healing, которую тот отдаст за 10% цены – пустяк, а приятно. Ну, а если хочется красиво жить на первых уровнях, зайдите в дверь около стойки бара, спуститесь по лестнице вниз – там в одном из ящиков лежит short sword of quickness, весьма крутое оружие, которое можно и очень выгодно продать, если им нельзя воспользоваться. После второго телепортатора идите прямо до моста, затем по нему вправо до упора, и справа будет иллюзорная стена, за которой, собственно и лежит бесплатная радость туриста – Bracers of Protection с AC4 (наручи, по эффективности превосходящие обычную кольчугу с AC5). Разбивайте бочки, сундуки и другие предметы, так как они могут скрывать различные вещи. Но не переусердствуйте, так как иногда скопление бочек служит единственным способом залезть на верхние этажи.

Discworld II: Mortality Bytes

Медленно исследуйте курсором весь экран. Затем передвиньте Rincewind'a и повторите процедуру снова. Вы могли стоять на каком-либо предмете.

Щелкайте дважды любым предметом на остальные, чтобы рано или поздно разобраться, как их использовать.

Не стоит постоянно сохранять игру, так как нельзя сделать что-нибудь неправильно или умереть.

Поменяйте в университете croquet mallets на stationary animals, никто этого не заметит.

Dragon Dice

В бою против дварфов или лавовых эльфов первым шагом должна быть магическая атака, потому что потом дварфы и эльфы применят заклинание "Dancing Lights", которое в два раза ухудшит результаты магических и стрелковых атак.

Если вы вызываете нескольких драконов в одном месте, убедитесь, что они все одного цвета. Одноцветные драконы будут вместе нападать на вражеские армии, а разноцветные лишь передерутся между собой, не обращая внимания на врагов.

Вы можете значительно увеличить количество доступных заклинаний путем захвата территорий с иконкой "standing stones". Это позволит применять заклинания цвета занятой территории, независимо от расы, за которую вы играете.

Dragon Lore II: Heart of the Dragon Man

Все рыцари Дракона обладают мечом Erena. Не покидайте дом без него, так как он идеален для запугивания гоблинов.

Для использования карты в лесу, положите ее в руку и щелкните на экран.

Единственный способ выбраться из леса – договориться с Великим деревом.

Dungeon Keeper

Поставьте на пути предполагаемых врагов тренировочную комнату. Ничто так не обрадует героя вашего оппонента, как полный зал голодных монстров.

Внимательно изучите взаимоотношения монстров – не стоит допускать разлада в своих рядах (например, мухи и пауки – плохие соседи).

Длинные залы битком набитые ловушками – всегда приятный способ борьбы с вторгающимися оппонентами. Ну а наполненная газом комната с прочной железной дверью вообще лучше всего. Всегда стройте большую мастерскую, чтобы получить доступ к самым смертоносным игрушкам.

Emperor of the Fading Suns

Обстрел вражеских группировок из артиллерии является лучшим способом снижения собственных потерь.

Бомбардировка невидимых городов раскроет тип города и скрытые в нем войска.

Каждая лаборатория стоит 500 Fb, так что не следует переусердствовать в их строительстве.

Enemy Nations

Если несколько наций нападают на вас одновременно, постройте посольство и помиритесь с большей частью. Затем займитесь самой сильной.

После того как шахта или нефтяная скважина будут полностью выработаны, выделите их и нажмите кнопку «Delete», чтобы бесполезное строение не занимало места, а рабочие перешли на другие производства.

После выбора места постройки определитесь, куда будет смотреть фасад здания. Вращение строения производится правой клавишей мышки при удерживаемом «Ctrl».

Старайтесь соединять все производства дорогами, это значительно ускорит доставку грузов.

F-22 Air Dominance

Когда врагов слишком много, дайте повоевать и вашему ведомому. Незамеченным можно оставаться значительно дольше, если переключить EMCOM в режим ручного управления и выставить опцию EMCOM1. Чтобы ведомый атаковал наземные цели, перейдите в режим воздух-земля и наведитесь на цель. После чего скомандуйте "engage my target", нажав клавишу «M».

Fallen Haven

Предваряйте все атаки парочкой ядерных ракет. Цельтесь по скоплениям башен и самых сильных отрядов. Посылайте всегда по три транспортных корабля. Даже если территория слабо защищена, лишние войска всегда пригодятся при последующих контратаках компьютера.

После того как ваши ученые повысят производительность энергетических установок, направьте их усилия на разработку новой брони, повышение скорострельности, увеличение мощности оружия.

Fragile Allegiance

Как только накопите достаточно средств, купите астероидные двигатели и замените ими астероидные стабилизаторы. Этим вы убьете сразу двух зайцев: сможете убежать от агрессивных врагов и улететь в новые секторы, где скауты обнаружат новые астероиды. Даже в атмосфере мира Mikotaj ведут себя не самым лучшим образом. Усильте патрулирование астероидов, находящихся около сферы влияния Mikotaj.

Не продавайте всю руду. Различные ее виды могут понадобиться для постройки космопорта или ракет Viral. Держите про запас маленькое количество всевозможных видов руд.

Изначальный колонизатор предоставляет все, что нужно для здорового развития колонии. Но не следует пренебрегать различными строениями, вырабатывающими тепло, энергию и воздух. Защита от радиации также рано или поздно пригодится.

G-Police

Хорошей атакующей тактикой является набор высоты. Оттуда будет легче поразить противника. При защите лучше всего передвигаться на малых высотах, пролетая сквозь здания.

Прижимайте вражеские машины к стенам, это их замедлит.

Не волнуйтесь, если придется добираться до цели, расстреливая мирных жителей, штрафов все равно не будет.

Так как боком передвигаться нельзя, уворачивайтесь от выстрелов, меняя высоту.

G-Nome

Если пришлось катапультироваться. Скорее подбегите к вражескому Mech'у сбоку, чтобы запустить GASHR и контролировать его. У вас будет всего несколько выстрелов, так что подойдите поближе и не промахнитесь.

Расстреливайте вражеские батареи с максимальных дистанций, прежде чем отреагируют мобильные подразделения.

При ошеломляющем превосходстве противника отойдите за мост, тогда им придется нападать по одному.

При перестрелки старайтесь своими перемещениями запутать компьютер, чтобы он врезался в деревья или здания. После чего у вас будет пара секунд на то, чтобы отстрелить его роботам ноги.

Gubble

Не забывайте, что ваш космический корабль может летать. Это поможет вам преодолеть многие опасные моменты.

Прохождение многих зимботов упрощается, если незадействованными инструментами перегораживать дорогу монстрам. Найденные инструменты не только помогают подбирать различные предметы, но и отражают ядра.

В игре встречаются очень сильные zymbots, которых трудно найти. Попробуйте зайти за стены и понажимать «пробел».

Imperialism

Ключи к победе находятся на поясе у господина Расчетливое Планирование. В начале игры исследуйте всю карту, узнайте, где находятся территории богатые природными ресурсами, где произрастает хороший лес и так далее. Вся эта информация может очень пригодится в процессе развития.

Во многих битвах, особенно при штурме столиц может оказаться полезной следующая тактика. Нападайте, открывайте огонь из артиллерии и сразу же отступайте. Повторяйте процедуру до полной победы, так вы не потеряете ни одного солдата.

Imperium Galactica

В бою нападайте сразу всеми кораблями на один вражеский, после его уничтожения переключайтесь на другой.

Старайтесь не терять поврежденные корабли. Если какой-нибудь корабль находится на последнем издыхании отведите его назад.

Чтобы перейти на следующие уровни, используйте следующие коды: KAROLY # (где # is 5, 6, 7, 8, или 9 – звания соответственно от лейтенанта то адмирала флота). Учтите, что сюжетная линия будет нарушена.

Incubation

Вскоре после прохождения первой миссии, вам предложат пойти либо в «Street Fight Area», либо в «Way to the Power Station». Выберете Street Fight Area, так как там вы получите двух дополнительных солдат вместо одного.

Если у вас возникли проблемы при прохождении миссии по эскортированию Dr. Reich, разломайте мост, может быть, это решит все проблемы. Как и во всех пошаговых играх, лишние очки движения означают большую свободу действия. Поэтому сервосистема остается наиболее важной. До ее появления пользуйтесь стимуляторами. Они позволят расправиться с многими противниками, особенно со слабо бронированным со спины Gore'Ther. Дополнительное очко позволит атаковать его сбоку или сзади. Компакт диск вам понадобится лишь при загрузке игры, потом его смело можно вынуть. Таким образом с одним компактом можно играть по нуль-модему или сети.

Не нажимайте Esc, иначе игра без предупреждения сразу же закончится.

Interstate '76

Масло прекрасно работает во время гонок, в которых основная задача – приехать первым. Вырвитесь чуть вперед и устройте масляное море на трассе.

При путешествии по Oil Well Road игнорируйте вражеские автомобили. У вас нет времени ввязываться в стычки, просто вдавите педаль в пол и мчитесь сквозь заградительные знаки. Вам придется перепрыгнуть через недостроенный мост, nitrous oxide придаст нужное ускорение.

Одной из самых сложных миссий будет прохождение полицейского кордона. Вам надо будет убить много полицейских, чтобы оставшиеся испугались и убрали заграждения. Лучший способ добиться этого – заманить преследователей на Bauxile Road, где они, если повезет, попадают с обрывов во время погони. При очень большом везении и полицейский вертолет разобьется, врезавшись в гору. Добейте выживших сами, тогда кордон будет убран.

Jedi Knight: Dark Forces II

При атаке световым мечом продвигайтесь вперед.

Уверенное применение Force Jumping может существенно облегчить жизнь на многих уровнях.

Старайтесь найти максимальное количество секретных комнат, таким образом можно заработать больше звезд для Force Powers.

На уровнях 7,11,14,16,20 и 21 желательно иметь Bacta Tanks, их лечебная сила поможет в борьбе с Джедаем Тьмы.

Joint Strike Fighter

Для обоих истребителей наилучшим маневром уклонения является резкий набор высоты.

X-32 ведет себя немного лучше на низких высотах, заманивайте туда врагов. Держите бомболюки закрытыми, а радар выключенным до последнего момента. Скрытность – ваш единственный способ выжить в столь насыщенной ракетами окружающей среде.

Krush, Kill 'N' Destroy

Вначале играть за Выживших немного проще, так как им для производства войск нужно всего одно строение (Machine Shop), а Мутантам требуются два – (Blacksmith и Beast Enclosure).

Скопления войск становятся идеальной мишенью для взрывчатки, РПГ и базуки. В то же время, при стрельбе из гранатометов можно попасть по своим, впереди стоящим войскам. Не недооценивайте Колесо, пехоту гораздо проще задавить, чем перестрелять. На некоторых уровнях спрятан секретный боевой робот. Кто его найдет первым, тот и молодец.

Lands of Lore

Подбирайте все, что валяется на земле, вдруг впоследствии пригодится. В пещерах можно поджигать лужи с нефтью – глядишь, туда враг да и наступит. В конце игры Luther'у придется прорубиться сквозь органы Hive Mother Chamber, чтобы добраться до Hive Mother WOM. Чтобы попасть в комнаты Belial'a, нужно щелкнуть на умершем органе.

Law is the Law

Всегда следите за тем, чтобы у ваших бойцов в запасе была бутылка коки. Помните о том, что в некоторых ситуациях воду можно использовать для тушения пожара. При приличном весе в два с лишним килограмма бутылка воды способна превратится в грозное оружие. Более того, в игре существует секретный код ROTAGIVAN, после ввода которого вы получаете возможность свинчивать с бутылки крышечку. Несколько взмахов – и пенистая струя из горлышка приведет в замешательство самые сильные подразделения противника.

Longbow 2

Лучший способ полета – низкая скорость и малая высота. Но это бывает сложновато сделать в холмах Азербайджана.

Разведывательные миссии лучше всего проходить на Longbow, прихватывая с собой Kiowa для сканирования целей.

С помощью Contour дисплея очень легко прокладывать маршрут при полетах на низких высотах. Перед Азербайджаном пройдите кампанию NTC, для повышения опыта подразделения.

Lords of Magic

В начале игры посылайте вашего героя в пещеры. Не проводите бой сами, включите режим autocalc. Тогда компьютер всегда засчитает вам победу при исследовании строений 1-го и 2-го уровней. Для прохождения строений 3-его уровня потребуется несколько попыток. Таким образом можно быстро заработать несколько уровней и не потерять при этом ни одного солдата. При игре за Воздух натренируйте Windrider'ов. Это единственные войска, получающие уровни без траты последователей. Обязательно нужно иметь несколько стрелков. Войска компьютера часто застревают, и их легко можно всех перестрелять. Fae Slingers особенно полезны, так как могут перелетать через непроходимые объекты. Старайтесь уничтожать сначала стрелков противника, а потом уже и всех остальных.

Lords of the Realm 2

Экономическое развитие 13-го столетия было медленным, трудоемким и сезонным. Производилось относительно небольшое количество избыточных товаров. Именно этим историческим фактом можно объяснить постоянную нехватку продовольствия и наличности, которую испытывают многие игроки Lords of the Realm 2. Дабы сей печальных факт не омрачал существования, предлагаем вашему вниманию несколько советов, основанных исключительно на личном опыте.

С точки зрения логики, вы должны одинаково чутко относиться и к производству зерна и к разведению коров, однако законы логики здесь не срабатывают. Поэтому, чтобы поднять экономический уровень, вы должны в первую очередь заботиться о коровах. Забудьте о пшенице до середины игры – все поля под пастби-

ща! Ведь коровы размножаются каждый сезон, а урожай зерна бывает только раз в году.

Если коровий индикатор обведен красным контуром, отключите большую часть производимых работ, а в первую очередь – постройку замка и обработку полей. Поднять популяцию коров можно так (как правило, срабатывает, если показатель не обведен красным контуром): убирайте коровьи угодья до тех пор, пока коровы не окажутся вдвоем на поле (если они и так по две, поставьте их по три). Смените сезон. Если коровы принесли приплод, рассадите их снова по одной. По последним данным, эта рекомендация действенна, если коров у вас не слишком мало.

В начале игры несколько лет не облагайте налогом свое графство – ничто так не поднимает уровень морали. Дождитесь, когда показатель счастья будет 90–100%, затем ставьте налог 5–6%. Пройдет немало времени, прежде чем появятся недовольные. К этому моменту у вас уже будет немало наличных денег.

Если графство стабильно вырабатывает излишек продовольствия, то через 2–3 года можно помещать крестьян на серединный паек – экономика от этого не пострадает. Только убедитесь, что всецело контролируете ситуацию, иначе кризиса не миновать.

Если крестьяне недовольны, можно быстро поднять мораль с помощью пива, купленного к торговца. Но это – крайний вариант, так как торговцы имеют неприятное свойство уезжать в самый нужный момент. Если же вы чувствуете, что ваши люди хотят вас свергнуть, а исправить положение нет возможности (допустим, нет денег), постарайтесь продать или эвакуировать остатки коров и зерна, чтобы напоследок хоть что-то получить с этого графства.

Нет смысла захватывать новую провинцию, если в вашей нет полного экономического порядка. При появлении новых земель трудности возрастают в геометрической прогрессии.

Отсутствие регулярной, хорошо вооруженной армии еще не означает ваш окончательный проигрыш в сражении. Чтобы победить армию таких же крестьян, вы нуждаетесь в 50%-ом численном преимуществе. Чтобы победить армию, состоящую из регулярных солдат и крестьян, преимущество должно быть три к одному.

На ранних этапах игры выгоднее собирать армию из одного-двух типов воинов. Позднее, вы сможете добавить к ним еще несколько родов войск.

Если у вас есть наемники, старайтесь использовать их быстро, чтобы захватить новое графство или защитить старое, т.к. сезонная плата наемников высока и держать их без дела – разорительно. Во время осады вражеского замка, за 1–2 сезона до штурма, очень полезно дополнительно укомплектовать армию лучниками и арбалетчиками. Помните, что сначала следует ослабить гарнизон с помощью стрелков, затем пытаться разрушить стену, иначе ваши катапульты будут уничтожены противником. Если вы защищаете замок, очень экономно расходуйте чаны со смолой – их количество ограничено. Старайтесь использовать их против катапульт и стенобитных орудий. Не стройте много стенобитных орудий – достаточно одного – двух, но мощных. Главное – это сократить количество сезонов, необходимых для комплектации этих орудий. Партизанская тактика: если вы не можете занять замок врага, то делайте вылазки на его территорию. Сжигайте поля, кузницы. Главное при этом – не попасть в руки разъяренного хозяина.

Если вы осадили замок под конец игры и территория вам не нужна, возьмите город осадой. Создайте несколько небольших армий и расставьте их возле городских объектов. Вытопчите все посевы, сожгите все объекты – тогда очень скоро вашего противника свергнут собственные подданные. Это правило хорошо использовать, когда у противника сильный замок и в обычном бою его победить не удается.

Master of Magic

Задание начальных условий

При игре на уровне сложнее, чем Easy, вы можете сами задавать параметры волшебника, за которого будете играть. Вам необходимо выбрать, сколько у него будет книг заклинаний (Spell books), к какому типу магии будут относиться эти книги (каждая книга содержит 3–7 заклинаний одного типа магии, которые вы сможете изучить в процессе игры), а также выбрать специфические свойства вашего колдуна. Всего этих свойств в игре существует 18, из них 2 необходимых, 4 желательных, а остальные произвольны.

Необходимые свойства это Алхимик (Alchemy) и Повелитель каналов (Channeler). Первое качество дает возможность производить обмен мана/деньги и деньги/мана по курсу 1:1, а не 1:2, и, таким образом, всегда иметь и то и другое в нужном количестве. Второе позволяет колдовать во время сражения, не тратя дополнительную ману на преодоление расстояния между местом, где идет бой и своей столицей. Очень важная вещь, особенно в начале игры.

Из желательных свойств необходимо упомянуть Myrron (можно играть за расы параллельного мира, они существенно круче Арканных, к тому же второй мир менее плотно населен. Кстати, переход между мирами совершается в таких ма-аленьких зеленых башенках (Towers) нажатием кнопки Plane); Node Mastery (ваши заклинания, независимо от типа магии, не подавляются энергией Magic Nodes), Warlord (ваши войска могут достигать статуса ультра-элиты) и Famous (вы с самого начала игры имеете 10 единиц славы – fame'ов и быстрее их зарабатываете в игре, а количество fame'ов в итоге определяет ваш результат).

В игре присутствует магия 5 типов, различающихся по цвету:

– жизни (Life) – белая. Заклинания лечения, оживления и защиты;

– смерти (Death) – черная. Управление нечистью и силами тьмы. Эффективна в качестве атакующей. Магии жизни и смерти взаимно исключают друг друга;

– хаоса (Chaos) – красная. Многочисленные атакующие огненные заклинания, а также – бедствия, насылаемые на землю;

– природы (Nature) – зеленая. Включает как атакующие, так и защитные заклинания, помогает открывать и изменять карту;

– воды (Sorcery) – голубая. Разнообразные иллюзии, невидимость, полет и обретение контроля над заклинаниями врагов.

Начинающим я бы порекомендовал набрать по максимуму голубых и белых книг, а при выборе стартовых заклинаний обязательно взять Фантомных воинов (Phantom Warriors), Псионический Взрыв (Psionic Blast), Лечение (Healing) и Героизм (Heroism). Подробнее об этих и других заклинаниях ниже.

Имейте в виду, что при конструировании волшебника у вас есть 11 единиц выбора (Picks). Каждая книга заклинаний стоит 1 pick, а различные свойства – от 1 до 3 picks. То есть, наращивая свойства, вы уменьшаете число доступных вам в игре заклинаний и наоборот. После создания волшебника необходимо выбрать расу, за которую вы будете играть. Если вы не Myrron и новичок, то берите Gnolls. Они очень сильны физически: их копейщик в рукопашной как меченосец любой другой расы, меченосец – как алебардщик, а вместо кавалерии у них очень сильные и скоростные Wolfriders. Если Myrron, то выбирайте Draconians, это вообще самая продвинутая раса, и к тому же летающая. Если у вас есть игровой опыт, то выбор расы – дело вкуса и эстетики, мне лично больше всех нравятся хай-эльфы.

Начало игры

Очевидно, что ваши возможности определяются главным образом уровнем владения магией. Нажав кнопку Magic вы попадаете в меню, где можно превращать деньги в ману и наоборот (Alchemy), общаться с оппонентами и распределять свою магическую энергию по трем направлениям: производство маны (Mana) исследование новых заклинаний (Research) и повышение мастерства (Skill). Skill определяет, сколько маны вы способны использовать за ход, и является ключевым свойством в бою. Кстати, ваш стартовый Skill равен удвоенному количеству ваших книг заклинаний. Чем больше ваш Skill, тем более сильные заклинания и в большем количестве вы можете использовать в сражении. Skill также определяет, сколько ходов займет выполнение того или иного небоевого заклинания. Поэтому я настоятельно рекомендую поднять эту диаграммку повыше, пусть в ущерб двум другим. Очень быстро вы заметите, что вы уже в состоянии наколдовать себе целую армию в нужном месте, вылечить своих бойцов от ран и т.д.

Увеличить производство маны и Research вам помогут различные строения в городах, но существует еще один способ получения дополнительной магической энергии. После того, как вы захватите какой-нибудь Magic Node (неважно, рощу, озеро или вулкан), вы вызываете Магического духа (Magic Spirit) или духа Хранителя (Guardian Spirit) и посылаете его в этот Node. Когда он туда доберется, у него появится новая опция «Захват» (Held). Нажимаете на эту кнопочку, на карте появляется красивое сияние, а ваш дух исчезает. Но на самом деле он не исчез, а засел в Magic Node и качает вам оттуда магическую энергию.

В начале игры вы имеете две армии – копейщиков (Spearmen) и меченосцев (Swordsmen). Ходят они медленно, это раздражает, но тем не менее, отправляйте их разведывать карту, причем, для ускорения процесса, по отдельности. Наткнувшись на любую развалину или Magic Node, попробуйте исследовать (предварительно сохранив игру). Перечисленные выше стартовые заклинания вам помогут:

– Phantom Warriors. Вызываете на поле боя армию Фантомных воинов, по силе сравнимых со средними меченосцами. Стоит 10 единиц маны. Применяется, когда противники слабые, но их много.

– Psionic Blast. Мощный взрыв, действует практически на всех монстров. Стоит 10 плюс сколько сможете добавить, единиц маны. Применяется, когда противник сильный, но один.

– Heroism. Делает вашу армию элитной (повышение параметров атаки, защиты и мастерства, одна армия статуса Elite уничтожает 2-3 такие же армии статуса Recruit). Стоит 20 единиц маны Наколдовывается в бою на вашу самую неопытную армию.

Healing. Тут все очевидно. Стоит 15 единиц маны

Если захватить развалины или Magic Node все же не удается, не расстраивайтесь, у вас еще все впереди, но вот если вы наткнетесь на нейтральный город, то немедленно мобилизуйте все людские ресурсы и стягивайте их к нему: город надо обязательно взять, а промедление приведет к тому, что его защитный гарнизон увеличится. При штурме не стойте за ценой: все расходы и потери с лихвой окупятся.

Цепочка: Дом строителей (Builders Hall) – Амбар (Granary) – Кузница (Smithy) – Ярмарка (Marketplace) – Фермерский рынок (Farmers Market) даст вам возможность прокормить небольшую (5-6 юнитов) армию и увеличит прирост населения. Всегда, в любом городе начинайте с этих зданий.

Цепочка: Библиотека (Library) – Гильдия мудрецов (Sages Guild) – Университет (University) позволит сильно ускорить изучение новых заклинаний.

Цепочка: Святыня (Shrine) – Храм (Temple) – Парфенон (Parthenon) – Собор (Cathedral) уберет в городе бунтарей, увеличит производство маны и позволит строить новые типы войск.

Лесопилка (Sawmill) позволяет строить лучников (Bowmen), а у хай-эльфов – Longbowmen, это очень эффективные войска в начале игры.

Конюшни (Stables) позволяют большинству рас строить Кавалерию (Cavalry), Гноллам – Wolfriders, Дракониацам – Doom Drakes, два последних – идеальны в начале игры.

Герои

"Кадры решают все", – сказал в свое время культовый товарищ Сталин. Эта фраза на сто процентов уместна в Master of Magic.

Вам никогда не захватить и половины развалин и Magic Nodes обычными войсками. Монстры, которые их защищают, очень сильны. Конечно, развив магические способности, вы можете себе таких же наколдовать, но это безумно долго, к тому же вас просто разобьют оппоненты.

К счастью в игре присутствуют RPG'шные герои. Они различаются по расам и профессиям, получают в боях experience, безумно с этого крутеют, надевают на себя разнообразные доспехи, и, в итоге, формируют ту самую ударную группу, которая в состоянии сокрушить любого врага.

Обычно, предложение нанять первого героя вы получаете вскоре после начала игры. Берите его! Независимо от своих свойств, он вам пригодится. Но, разумеется, отдавать такое важное дело, как найм рыцарей, на откуп компьютеру и теории вероятности нельзя, их надо делать самому. Для этого существуют заклинания Summon Hero и Summon Champion. Как правило, герои, вызванные в результате второго заклятья, круче, но не всегда. За ход до того, как новый герой родится, сохраните игру и раз за разом смотрите, кто у получился, пока не выберете подходящего. Такое вот честное жульничество.

Основные типы героев в Master of Magic:

Меченосцы – обладают мощной броней (Armor), сильны в рукопашной (Melee), не блещут защитой от магии (Resistance), как правило, не колдуют. Самый распространенный тип. Нужны в начале игры, чтобы брать хоть какие-нибудь развалины и Magic Nodes и обогащать опытом лучников и волшебников. Быстро становятся балластом, так как в игре много монстров, с которыми врукопашную справиться просто невозможно, а на расстоянии расстрелять – вполне реально.

Лучники – броня слегка похуже, чем у меченосцев, Resistance повыше, случается, колдуют, но слабо, и, главное, стреляют из лука (Range). Вначале толку от этого никакого, но со временем они становятся грозной силой, особенно против созданий, обладающих иммунитетом к воздействию магии (Magic Immunity). В частности, против Sky Drake только они и способны бороться.

Волшебники – брони почти что никакой, мечом махать не умеют, а вот защита от магии – хорошая. Имеют собственный колдовской Skill, который расходуют в бою, стреляя заклинаниями и колдуя. При наличии 2-3 хороших волшебников вам самому вообще не понадобится колдовать во время сражений. Вначале эти парни валятся от любого дуновения, впоследствии, вместе с лучниками, громят всех и вся.

Особняком стоит совершенно особый герой Torin the Chosen, который вызывается заклинанием Incarnation. Внешне это просто мощный меченосец, но КАКОЙ меченосец!!! Он, будучи только вчера принят на службу, в капусту крошит жутких тварей, каждая из которых может перебить всех остальных ваших героев! Его колдовской Skill очень быстро обгоняет ваш собственный! Разумеется, у него есть ахиллесова пята: он как огня боится каких-то дохлых фантомных воинов. Впрочем, это пустяки по сравнению со всем остальным. Torin – это залог победы.

Всего у вас в игре может быть 6 героев. Оптимальным представляется такой состав: 4 волшебника и 2 лучника. Если у вас есть Torin the Chosen, то тогда 3 волшебника и 2 лучника. Вот некоторые герои, которых имеет смысл брать:

Заклинание Summon Hero: Malleus the Magician, Yramrag the Warlock, Morgana the Witch, Serena the Healer, Shuri the Huntress, Marcus the Ranger, Greyfairer the Druid.

Заклинание Summon Champion: Warrax the Chaos Warrior, Black Knight, Necromancer, Allora the Elven Archer.

Всегда держите всех героев в одной группе: для того, чтобы получить в бою experience, им вовсе не обязательно самим махать мечом. Опыт дается *за участие*, и тот, кто все сражение простоял, забившись в самый дальний угол, тоже получит experience. Вообще говоря, удобное свойство... Как только ваши лучники и волшебники слегка закрутеют, немедленно увольняйте всех бесперспективных меченосцев, что служат с начала игры, и нанимайте на их место новых лучников и волшебников.

Одевание героев в добытые доспехи – хорошо знакомое и любимое дело поклонников RPG, поэтому здесь мы лишь отмечу важность того, чтобы у всех был примерно равный запас движения (Movement): в противном случае медлительные будут тормозить всю группу при передвижении по карте и сковывать в бою. В игре существует раздел индивидуальных заклинаний (Unit Spells), которые навешиваются на отдельный отряд. Среди них можно найти защитные, увеличивающие силу, ускоряющие движение, позволяющие летать, дающие невидимость и т.д. Как правило, каждое из них по отдельности очень незначительно и не оказывает заметного влияния на свойства боевой единицы. Но если вы наколдуете на героя хотя бы 5-7 разных заклинаний, то произойдет заметный качественный скачок. Мораль: по мере изучения новых заклинаний, применяйте их на своих героев. Вот неполный перечень наиболее важных заклинаний по типам магии:

– Life – Holy Armor, Holy Weapon, Bless, Endurance, Invulnerability, True Sight;

– Death – не советую вообще использовать эту магию на своих, вы рискуете, что ваши герои станут нечистью (Undead) и не смогут лечиться и получать опыт;

– Chaos – Immolation, Chaos Channels, Eldritch Weapon, Flame Blade;

– Nature – Giant Strength, Iron Skin, Regeneration, Elemental Armor, Water Walking;

– Sorcery – Invisibility, Flight, Magic Immunity, Illusions Immunity, Spell Lock.

Между прочим, в игре очень полезно смотреть на свойства героев и других видов войск, которые приводятся внизу экрана просмотра в виде квадратиков с подписями. Щелкнув правой клавишей, вы получаете немедленный Help по любому вопросу. Несколько наиболее частых и важных свойств:

– Thrown – нелетающий юнит может бить летающих;

– Caster ... mp – боевой Skill героя-волшебника, растет с опытом;

– Pathfinding – отряд и все войска в одной группе с ним начинают ходить по любой местности как по дороге;

– Poison – атака ядом, броня против этого бесполезна;

– Life Steal –потеря врагом здоровья во время рукопашной идет на восстановление собственного;

– Fire Breath – огненное дыхание, броня не спасает;

– Lightning – электрическое дыхание, поражает врага еще до вступления в ближний бой, броня бесполезна;

– Plane Shift – отряд в любой момент может переместиться из одного мира в другой;

– Life, Death, Chaos, Illusions Immunity – иммунитет соответственно к магии жизни, смерти, хаоса, воды;

– Weapon Immunity – иммунитет к обычным (не магическим) атакам;

– Missiles Immunity – иммунитет к атакам стрелами и камнями;

– Magic Immunity – иммунитет к магическим атакам.

Стратегия и дипломатия

К недостаткам Master of Magic нужно отнести слабость стратегического мышления у оппонентов: армии по карте они зачастую передвигают тупо и бесцельно. Впрочем, будьте уверены: обнаружив вашу столицу, враг двинет туда свои лучшие войска. Если вы отобьетесь (что не факт, особенно на высоких уровнях сложности), он снова соберет армию из 9 лучших юнитов и пошлет на вас, и так далее, и тому подобное, пока вы его не одолеете. Поэтому не тратьте время и силы на мелкие стычки и захват городов, а постарайтесь побыстрее обнаружить его столицу (для этого существует заклинание Awareness, оно открывает все города на карте) и взять ее. После этого вы увидите красивую заставку, и вам сообщат, что враг изгнан (banished), и он начинает Заклинание возвращения (Spell of Return). Теоретически, пока на карте остается хоть один его город, возвращение возможно, но на практике этого не было *ни разу*. После того, как столица врага взята, его войска застывают как парализованные, и их можно брать голыми руками (колдовать-то он уже не может!). Отличная тренировка для ваших героев. Когда падет последний город, вы вновь увидите ту же самую заставку, и вам сообщат, что противник разгромлен (defeated).

Система дипломатии в игре довольно слабая. Никакой мирный договор не спасет вас от штурма столицы, если враг ее обнаружил. Поэтому единственное преимущество мира – это возможность меняться заклинаниями. Враги всегда будут предлагать вам менее сложные заклинания, чем вы им, но, несмотря на это, я советую: меняйтесь! Чем больше у вас будет заклинаний, тем выше ваш финальный счет. Единственная оговорка: поаккуратнее с боевыми атакующими заклятьями, враг может впоследствии применить их против вас.

Еще одно применение дипломатии – получение денег и заклинаний путем шантажа. Вы угрожаете врагам нападением (Threaten to attack), как правило они пугаются и предлагают что-нибудь чтобы вас умилостивить. К сожалению этот способ нельзя использовать слишком часто, они перестают адекватно реагировать, а то и сами нападают.

Победа – ничто, счет – все!

В этой части я перечислю параметры, по которым подсчитывается ваш финальный счет, и дам рекомендации, как их повысить.

– Заклинания. Каждое изученное или выменянное вами заклинание увеличивает ваш счет. Активно меняйтесь и не заканчивайте игру, пока все не изучите.

– Численность вашей расы. Чем она выше, тем больше счет. Свою расу надо размножать, строя города везде, где только можно, желательно у рек – там больше население городов.

– Число изгнанных (banished) оппонентов. Непременно захватите все вражеские столицы.

Число единиц славы (fame'ов). Они даются за взятие развалин, городов, за уничтожение армий, состоящих из четырех и более отрядов – громя врага, не просто берите города, но и уничтожайте все крупные армии. Теряются fame'ы при поражениях, отступлениях и разорении захваченных городов.

Spell of Mastery. Это заклинание означает конец игры: ваши противники отправляются в ад и вы выигрываете. Можно выиграть и без него (просто взять все города), но за это заклинание начисляется очень много очков.

Вывод: занимаете все столицы – захватываете все нейтральные города – берете все, кроме одного, города врагов – исследуете все развалины и Magic Nodes – изучаете все заклинания – делаете Spell of Mastery: и дело в шляпе, высокий счет вам обеспечен, при условии, что вы размножали свою расу и не проигрывали сражений.

Master of Orion II

Сразу оговорюсь, что речь пойдет об игре на уровне Impossible с восемью расами-конкурентами в огромной (Huge) вселенной. Почти во всех статьях, посвященных MOO2, предлагаются советы по созданию наиболее оптимальной расы. Играя в игрушки от MicroProse, я лично становлюсь прагматиком и циником, поэтому мой вариант опирается на пару наиболее действенных свойств, без которых, по моему мнению, можно выиграть только благодаря везению. Это Creative и Omniscient. Напомню, что они из себя представляют:

Creative – при освоении нового уровня в какой-либо области знаний ваша раса автоматически получает все изобретения данного уровня (расы, которые не Creative, получают только одно). Это свойство тем важнее потому, что на уровне Impossible конкуренты не только развивают науку быстрее вас, но и ненавидят вашу расу с первого хода, так что обмен технологиями вам не грозит.

Omniscient – любители стратегических игр знают, чем отличается игра с открытой картой от игры втемную. В начале игры открытая карта – это все! А в MOO2 это – все и еще кое-что. Вспомните об огромных потерях времени, связанных с бесплодными поисками приемлемых планет, о гибели кораблей-разведчиков при встречах с космическими монстрами, о невозможности следить за развитием других рас и т.д. Вывод прост: в начале игры, когда один неверный ход влечет за собой невосполнимую потерю темпа развития, Omniscient позволяет рационально спланировать звездную экспансию, проложить к нужной звездной системе тропу из Outpost'ов (потому что до нее, как правило, сразу и не долететь) и основать новую колонию в системе с несколькими богатыми планетами. Более того, это свойство позволит вам оборонять рубежи, имея минимальный флот: вы всегда успеете вовремя встретить врага, так как способны отследить перемещения его кораблей.

Кратко поясню, почему другие свойства рас менее важны.

Всевозможные бонусы шпионов и морских пехотинцев. Если вы играете за расу Creative, то очень быстро бойцы-люди станут круче врагов по всем параметрам. Практически в любой области науки есть изобретения, повышающие параметры шпионов или солдат, но не все могут себе позволить себе их изучать, так как в тех же самых областях науки находятся изобретения, важные для экономики и строительства звездолетов.

Subterranian (максимальное население планеты удваивается).

Свойство Creative позволит вам постоянно увеличивать вместимость планет (Biospheres – Terraforming – Advanced City Planning...), а свойство Omniscient позволит так спланировать звездную экспансию, что проблем с перенаселением не будет. Tolerant (потребляете минералы и достигаете максимальной численности на любой планете). Но, пардон, господа, это свойство стоит 10 очков! Omniscient стоит всего 3, а Creative – 6. Вывод: став толерантным, отрезаешь себе путь ко всему остальному.

Советы по строительству

В игре есть строения, эффект от которых суммируется. Например, общая производительность планеты складывается из производительностей Automated Factory, RoboMiner Plant, Robotic Factory, Deep Core Mine и рабочих. Аналогично, научный потенциал является суммой Research Points, вырабатываемых Research Laboratory, Supercomputer, Autolab и учеными планеты.

Но есть сооружения, которые замещают собой предыдущие здания того же типа. То есть на месте Star Base появляется Battlestation, а потом Star Fortress. Pollution Processor и Atmosphere Renewer являются промежуточными этапами на пути к Core Waste Dumps, который *полностью* уничтожает загрязнение.

Не стройте в начале игры на планетах Звездные базы (Star Bases). Это отнимет массу времени и средств. Подождите, пока не изобретете Battlestation, к тому времени у вас уже будут производственные мощности для того, чтобы ее построить. Star Fortress я не строил ни разу, к моменту ее изобретения мой флот мог дать отпор любому агрессору.

Никогда не стройте Food Replicators. Это сооружение превращает продукцию в еду, но, во-первых, по невыгодному курсу 2:1; во-вторых, оно стоит 10 BC/ход, что способно разорить любую экономику. Теоретически оно может быть полезно, если вражеский флот блокирует вашу планету, где нет производства пищи. Но таких ситуаций просто нельзя допускать!

Хорошо зарекомендовавшая себя цепочка строений на только что освоенных/захваченных планетах: Automated Factory – Cloning Centre – RoboMiner Plant – Robotic Factory – Core Waste Dump – Deep Core Mine – Autolab – Supercomputer – Recyclotron. Эти строения выводят планету на максимум производства и научных исследований.

С изобретением соответствующих технологий начинайте сами создавать планеты (Artificial Planet) и приводить их в жилой вид (ряд последовательных Terraforming).

Советы по строительству кораблей, тактике и дипломатии

Постарайтесь как можно позже начать строительство боевых кораблей. В начале игры оно забирает все ресурсы, а звездолеты стремительно устаревают. Начните строить на нескольких планетах Battleship'ы. Спланируйте их постройку таким образом, чтобы к моменту изобретения Titan Construction они были почти готовы. Как только сможете строить корабли класса Titan, проектируйте такой звездолет и переназначайте производство – это сильно сбережет время.

Воюйте не числом, а умением. Если ваш Titan не может в одиночку расправиться с Battlestation врага – это катастрофа. Непременно оснащайте корабли лучшей имеющейся у вас защитой. Мой опыт показывает (возможно, со мной многие не согласятся), что размещение на звездолетах истребителей (даже Heavy Fighters) – пустая трата места. Ваш корабль должен обездвиживать вражеский с одного залпа, иначе тот сбежит, и вы замучаетесь за ним гоняться.

Иногда слегка устаревшие виды лучевого вооружения лучше новейших. Благодаря миниатюризации они сильно дешевеют, требуют меньше места, к тому же их можно использовать с крутыми модификациями (Hv, AF, Co, AP).

Дипломатия – штука тонкая. На уровне Impossible все вас ненавидят изначально. Никто не примет ваше предложение о торговом/исследовательском договоре или Неагрессивном пакте с первого раза. Сразу после отказа предложите другое соглашение (если не приняли торговый/исследовательский договор, предлагайте Неагрессивный пакт и наоборот). Его наверняка примут, а потом, как миленькие, согласятся и на то, что недавно отвергли. В крайнем случае подождите 2-3 хода (если меньше, то они не успеют передумать, а если больше – успеют вас слишком сильно возненавидеть) и снова выходите с предложением.

Никогда не вступайте в альянс! Вам часто будут предлагать его заключить, но на ваш отказ никто не обидится. А вот если вы все-таки вступите, то очень быстро ваш союзник потребует от вас объявить кому-нибудь (почему-то почти всегда – вашему лучшему партнеру) войну, а когда вы откажетесь, страшно обидится и расторгнет Альянс, может даже и войну объявить. Единственное исключение – стать союзником какой-нибудь несчастной расы, которую кто-то другой уже почти разбил. Это можно сделать, если вы и сами планировали воевать с обидчиком. Таким образом, вы спасаете слабую расу от разгрома кем-то, чтобы потом разгромить самому (это сильно прибавляет очков, подробнее об этом ниже).

Старайтесь начинать вторжение через Wormhole. В случае контратаки противника ваши основные планеты будут в безопасности, неприятель до них не долетит.

Финальный счет

Счет тем выше, чем быстрее вы выиграете.

Чем больше население вашей расы и суммарное количество захваченных инопланетян, тем лучше.

Каждая уничтоженная цивилизация – огромный бонус. При этом он достается тому, кто нанес последний удар. Именно это имелось в виду, когда говорилось, что иногда выгодно спасти кого-нибудь от разгрома.

Степень развития ваших технологий непосредственно влияет на результат, в особенности – когда вы выходите на уровень Hyper Advanced. Захват Ориона – важный бонус, не дайте конкурентам себя опередить.

И, разумеется, много очков дается за взятие Антареса.

Вывод очевиден: уничтожаете всех конкурентов, кроме одного, у которого остается одна планета, затем захватываете Антарес – и дело в шляпе.

Mageslayer

Одновременно атакуйте оружием и заклинаниями. После удара враг слегка отлетит и получит сразу же пару ударов магией, прежде чем опять доберется до рукопашной.

Бегите всегда около стен, тогда все секретные проходы откроются автоматически.

Не надо экономить ману, ее всегда будет достаточно на любом уровне.

Заманивайте монстров в узкие коридоры, после чего отступая спиной вперед, обстреливайте их заклинаниями.

M.A.X.

При приближении к вражеской базе, особенно с моря, будьте предельно аккуратны при передвижении транспортов. Лучше всего двигать их на одну клетку за раз, иначе компьютер сам высадит все войска в совершенно неподходящем месте. Обычно после этого и APC и их ценный груз превращаются в воспоминания.

Инфильтраторы очень ценные единицы, способные не только уничтожать вражеские войска, но и переманивать их на вашу сторону. Но перед попыткой кражи единиц противника следует дать инфильтратору поднабраться опыта. Пусть он сначала уничтожит несколько зданий.

AWACS – самые ценные разведчики для ракетной техники. Всегда защищайте их по крайней мере тремя истребителями или несколькими мобильными противовоздушными комплексами.

Myth: The Fallen Lords

Группируйте солдат по специализации, используя Alt +1-0, и передвигайте такие группы раздельно. Вряд ли будет разумно смешивать воинов с дварфами и бросать их в атаку вместе. Так можно лишиться и первых и вторых.

Некоторые виды войск просто самим Господом Богом предназначены для борьбы с другими. Trow неплохо справляются с Fetch, а лучники с Wights.

Используйте местность для достижения победы. Например располагайте Потерявших Душу там, куда только они и могут попасть – на утес. Лучник, стоящий на середине озера быстро покончит с армией дварфов.

В bungie.net для просмотра ранга и количества набранных очков подсветите имя игрока и напечатайте «.score».

MDK

Многие знают, что, используя снайперский прицел, можно убивать роботов, находящихся на верхушках башен или на другом конце экрана. Но далеко не каждый догадывается, что снайперский прицел – самое мощное оружие в игре. Например, вы вбегаете на арену, переполненную вопящими роботами. Усаживайтесь в укромном местечке и начинайте зачистку местности. Любой робот умирает от первой пули, выпущенной со снайперским прицелом. На танк хватает десяти зарядов, а пушки уничтожаются после пяти выстрелов. Самое главное в этом деле – получше спрятаться, иначе через несколько секунд Курт будет валяться на земле и соображать, кто же всадил в него заряд из лазера.

Несколько слов о головоломках. Если на двери нарисован знак плутония – здесь необходима ядерная бомба. Но что делать, если, бросая, бомбу вы промазали? Никаких проблем – через пять секунд на арену с неба скинут вторую. Правда, ее придется еще поискать.

Многие открытые арены, битком набитые монстрами, можно преодолеть на парашюте. Для этого в начале арены поднимаетесь на восходящем потоке воздуха вверх, включаете парашют – и вперед.

Босс первого уровня уничтожается достаточно легко. После того, как вы поднялись на восходящем потоке воздуха, возьмите снайперский гранатомет и оглядитесь. Вдалеке виднеется башня, в которой сидит лидер Рептилий, управляющий городом. Используя снайперский прицел, пустите ему гранату в нос. Он начнет недоуменно озираться вокруг, достанет бинокль и попытается разглядеть, кто в него стрелял. Пустите вторую гранату. Рептилия упадет под стол и вызовет подкрепление. Вскоре на арене появятся три робота; пока они летят, вы успеете сделать еще пару точных выстрелов в босса. Затем выключайте снайперский прицел и разбирайтесь с подоспевшими роботами. Снова концентрируйте все внимание на Рептилии. Появится еще одна волна воздушного десанта. Уничтожьте его, сделайте еще три-четыре выстрела по боссу, и он будет долго лететь вниз с высокой башни, громко понося вас на своем квакающем языке.

Второй босс также не доставит вам больших неприятностей. После того, как платформа привезет вас в темный туннель, вы окажетесь в комнате с зелеными стеклами. За одной из них сидит маленький человечек и показывает вам кукиш. Прежде, чем доказать всю несостоятельность его жизненных позиций, поднимитесь вверх по лестнице и подкрепитесь курицей. Затем разбейте стекло. Инопланетянин начнет носиться по всей комнате, открывая всевозможные клетки и выпуская оттуда роботов. Не обращайте на них внимания (если, конечно, какой-нибудь зарвавшийся робот не перебежит вам дорогу), а концентрируйте огонь своего пулемета на зеленом человечке (у него самая большая жизнь). Когда вы в него попадаете, он подскакивает метра на два вверх, а затем падает вниз. Вот тут в него можно засадить гранатой.

Третий босс решил запереться в большом бронированном шаре. После изматывающего катания на водяных платформах подкрепитесь курицей, находящейся справа от вас, и идите в левый туннель. Первым делом уничтожьте всех роботов-собак (они будут еще появляться, но лучше уж игнорировать одного пса, чем целую свору). Дождитесь, пока вертящееся колесо, в котором сидит мутант, остановится, а четыре огонька по краям вспыхнут синим пламенем. Прорвитесь вперед и бросьте в один из огоньков гранату. Как только колесо снова раскрутится, вам предоставится возможность расправиться с агрессивно настроенными собачками. Когда колесо останавливается – повторяем бросок гранаты. Как только все огоньки будут разбиты, переднее стекло сферы отвалится и босс рухнет на пол, уже дохлый.

С четвертым боссом вам придется сражаться два раза. В первом случае пробить его защиту из пулемета практически невозможно. Но босс завис над восходящим потоком воздуха. Бросьте туда гранату, и она попадет прямо в сопло его маленького воздушного катера. Пять-шесть гранат – и вы остаетесь в одиночестве. Затем предстоит небольшой заезд на скейтборде по туннелям. В конце придется встретится с боссом повторно. Прежде чем атаковать его, подберите курицу, бомбу и гранаты, раскиданные по округе. Скорострельная пушка также пригодится. Затем снова повторяем трюк с гранатами... и bye-bye, мой юный друг.

Последний босс – Ганта – похитил вашего любимого киберпса Макса. И он за это заплатит. В начале уровня, используя снайперский прицел, разбейте стекло кабины, в которой сидит Ганта. Он атакует вас на своем космическом корабле. Чтобы подбить корабль, спрячьтесь в укромном месте и, используя снайперский прицел, уничтожьте все пушки, расположенные на днище корабля. Дальше предстоит пройти несколько прямых коридоров и очень точно попрыгать. Чтобы уничтожить больших роботов с тяжелой лазерной пушкой, используйте режим «strafe» и гранаты.

На последней арене приземлитесь на одну из четырех платформ-лифтов используя парашют для замедления падения. Отсюда вы сможете осмотреть всю арену и узнать, где находятся патроны и еда. На каждой из платформ располагается замок, взрываемый ядерной бомбой. Спуститесь вниз на арену и, избегая гранат Ганты, выстрелите по боссу, используя снайперский прицел. Перед вами упадет ядерная бомба –подберите ее. Используя поток восходящего воздуха, поднимитесь на первую из платформ. Взорвите замок и вернитесь в центр арены. Скормите Ганте еще одну гранату, подберите вторую бомбу и взорвите еще один замок. Когда откроете все двери, Макс окажется на свободе, а уж он-то... скажет Ганте, какой тот нехороший. Перед тем как покинуть арену, подарите боссу последнюю бомбу.

NHL 98

Слава богу, наконец-то остальные спортсмены на поле не просто катаются, а действительно играют в хоккей. Не беспокойтесь о защитниках, они вполне способны сами отобрать шайбу.

Специальное движение (Shift) есть только у ведущих игроков. Бесполезно ждать чего-нибудь особенного от середнячков.

Одиночные проходы через все поле теперь удаются очень редко, переходите к тактике быстрого паса.

Если хоккеист соперника зацепил вашего форварда, продолжайте движение – судья скорее всего удалит обидчика на две минуты за задержку.

Не стоит забывать про оборону, выходы один на один и два на одного часто заканчиваются взятием ворот.

Подбор, подбор и еще раз подбор.

При выходе один на один с вратарем нажмите на «бросок» и, не отпуская клавиши, продолжайте двигаться вдоль ворот. Вратарь обычно не успевает переместиться и закрыть дальний угол.

Oddworld: Abe's Oddysee

Чтобы другие Mudokons последовали за вами с одного уступа на другой, перейдите сами и скажите "follow me" (следуйте за мной).

На заводе можно попробовать прыгнуть в отверстия в полу, открываемые переключателями. Они ведут на новые уровни и к другим Mudokons.

Эффективный способ пользоваться гранатами – пригнуться перед броском, тогда ее можно будет докинуть даже до середины экрана.

Outlaws

Даже по сравнению с более продвинутыми видами вооружений старый добрый пистолет в режиме быстрой стрельбы остается незаменимым средством борьбы с врагами.

Передвигайтесь, пригибаясь и прячась за прилавками. Выглядывайте на несколько секунд, чтобы осмотреться и выстрелить.

Pod

Ищите специальные места, где можно починиться. На каждой трассе обязательно таковая возможность присутствует.

При модификации вашего транспортного средства смело можете поставить себе самые паршивые тормоза. Реализма в игре по этому поводу нет, затормозите, даже если это придется делать собственными ногами.

Подрезайте машины соперников так, чтобы они врезались в препятствия на обочинах.

Realms of Arcania 3: Shadows over Riva

Фэнтезийный мир Аркании, созданный немецкой фирмой Attic Software, по своей сложности и сбалансированности можно сравнить с такой известной игровой вселенной как Warhammer. Вашему вниманию предлагается прохождение завершающей части трилогии – Shadows over Riva. Мы подробно остановимся только на основных схватках с самыми сильными монстрами. Также упоминаться будут только те предметы Inventory, которые важны для успешного прохождения игры. Итак, добро пожаловать в Риву...

Храм Travia

После генерации команды поговорите с настоятельницей храма божества Travia. Из ее сбивчивого рассказа вы узнаете о проблеме, возникшей в городке Рива. Город находится под угрозой вторжения армии орков, но все знаменитые герои и воины не проявляют никакого желания сражаться с захватчиками. Спросите ее о Riva, и эта дама посоветует вам посетить настоятельницу храма Firun.

Выйдя из храма, сверните направо и идите вперед до тех пор, пока не окажетесь напротив здания с красной вывеской. Поверните налево и ступайте по улице, минуя мост, до тех пор, пока не достигнете храма божества Firun, расположенного на правой стороне улицы. Зайдите в храм и поговорите с настоятельницей – она расскажет вам об оживших мертвецах на кладбище. Выйдите из храма, вернитесь назад к мосту и, повернув налево, откройте ворота кладбища.

Кладбище

На кладбище найдите хибару сторожа, расположенную в юго-восточном углу. После разговора с Бороном вернитесь ко входу, развернитесь спиной к воротам и раскопайте среднюю из могил. Спуститесь по открывшейся лестнице в подземный склеп.

Исследуйте все закоулки склепа. В некоторых комнатах следует остерегаться нападения каменного голема. Разыщите помещение с открытым гробом и пентаграммой на полу. Потушите свечи по краям пентаграммы. После этого найдите комнату с телами мертвых слуг смотрителя кладбища. В комнате с книжной полкой вы отыщете черный ключ. С полки также можно взять несколько алхимических книг. После этого отправляйтесь к выходу из склепа. Напротив лестницы вы найдете на стене золотистую пентаграмму. Сотрите рунические письмена и откройте черным ключом замочную скважину. За иллюзорной стеной вы найдете саркофаг с шестью магическими амулетами. Теперь можно покидать склеп.

Оказавшись на свежем воздухе, проберитесь в хижину смотрителя и уничтожьте друида с демоном. Затем снова войдите в хижину и заберите лежащие на полу вещи. Ваша миссия на кладбище завершена – можете возвращаться к настоятельнице храма Firun. Доложив об успехах и выслушав слова благодарности, отправляйтесь на исследование Ривы.

На улицах Ривы

Когда вы окажетесь на городской площади, первым делом зайдите на рынок и продайте лишние вещи, чтобы освободить место в Inventory персонажей. Можете избавиться от лечебных трав. Купите веревку с крюком, шесть спальных мешков и две пары обуви (про запас).

Завершив покупки, спуститесь в южную часть города и найдите домик картографа. Купите карту города – теперь вам гораздо легче будет находить необходимые здания. Отправьтесь к Quenya Stardust (ее дом расположен на севере Ривы) и расспросите ее обо всех необходимых лечебных травах. Вернитесь на рынок и закупите все, что нужно. Теперь ваши клирики смогут лечить любые болезни персонажей.

Первый сюжетный квест – Шахты Дварфов. Найдите городские ворота и уходите из Ривы.

Шахты дварфов

Первый уровень

Направляйтесь на восток. Пройдя гористый перешеек, исследуйте каменную стену (просто подойдите к ней и нажмите пробел). Один из ваших героев найдет скрытый проход. За стеной вы обнаружите вход в шахты дварфов. Отправляйтесь на первый уровень и исследуйте все его закоулки.

Здесь вы обнаружите бочку, в которой лежит труп дварфа. Обыскав его, вы получите ключ. Данный ключ открывает одну из шкатулок на уровне. Найдите ее – и вы будете вознаграждены гаечным ключом. Исследуйте книжную полку у западной стены в этой комнате и примените на ней полученный предмет. После этого откроется скрытый проход. Пройдите в комнату, расположенную за книжной полкой, и исследуйте открывшийся лабиринт. Откройте все шкатулки и соберите вместе все найденные осколки. В следующей комнате вы найдете книгу, из которой узнаете, что произошло в Шахтах Дварфов. Отправляйтесь на второй уровень.

Второй уровень

Первым делом обыщите все комнаты лабиринта. Если вы захотите исследовать яму, в которой покоятся трупы орков, убедитесь, что прихватили с собой веревку. Сразитесь с пауками, а затем прикажите герою, в Inventory которого находится веревка, забраться по стропилам вверх. Здесь вы обнаружите трупы семи дварфов, заваленных камнями. Сразитесь с ними или используйте заклинания, чтобы изгнать духов. В коридоре вы встретитесь с орком, отбившимся от отряда. Задайте ему несколько вопросов, дабы узнать, что творится в шахтах. Сразитесь со скелетом и двигайтесь дальше. В воде водится змея, которая укусит любого, вступившего в воду. После этого в «луже» можно найти очень симпатичный магический двуручный меч. Не забудьте сохранить игру перед тем, как приблизиться к светильникам. Когда вам зададут пять вопросов, правильными ответами будут: Нет, Нет, Да, Да, Нет. Выбирайтесь на третий уровень.

Третий уровень

Направляйтесь по туннелю к трем дверям. Буквы на стенах туннеля, собранные вместе, являются ключом к закрытой магической двери. Правильный ответ на загадку – Remission. После этого все три двери откроются. Вернитесь в коридор, на стенах которого растет лишайник (Lichen). Исследуйте один из кустов. Заберитесь вверх по стропилам, откройте дверь, войдите в комнату и сразитесь с демоном. Чтобы упростить себе жизнь, используйте в битве заклинания Ignifaxus и Fulminictus – демон их не любит. Затем вам предстоит схватка с орком Манрешем. После того, как с ним будет покончено, обратите внимания на червя, выползшего из черепа трупа. Подойдите к аналою и возьмите книгу. Потом используйте заклинание Destructo, чтобы уничтожить Книгу Демонов. Вернитесь к выходу из Шахт Дварфов и отправляйтесь к воротам Ривы.

Stipen Hullheimer

Для исполнения данного квеста вам необходимо найти студента Stiepen'a Hullheimer'a. Покинув Риву, направляйтесь на восток – здесь вы встретите студента магического колледжа. Поговорите с ним и пообещайте помочь. Прочитайте первый стишок. В нем говорится о двух ивах, растущих на изгибе реки за городской стеной. Пройдите на юго-запад, к двум деревьям. Когда вы подойдете к этому месту – дуньте в магический рог, который вам дал Stipen. Первая загадка разрешена.

Вернитесь к студенту и прочтите второй стишок. Там говорится о картине, нарисованной на городской стене рядом с северными воротами. Отправляйтесь к городским воротам на севере Ривы и исследуйте настенную фреску. Подуйте в магический рог Stiepen'a. Второй квест выполнен.

В третьем стишке говорится об одном месте на каменной стене рядом с обрывом. Отправляйтесь туда и прикажите самому сильному воину в группе освободить человека, засыпанного обвалом. Сразитесь с раненым воином, чтобы вернуть его духу свобо-

ду. После битвы возьмите башмаки. Подуйте в магический рог.

Прочтите четвертый стишок. Отправляйтесь на юг к заброшенному доку (это место находится неподалеку от работающего дока). Добравшись туда, подуйте в рог Stipen'a. После этого прочитайте второй лист пергамента из Inventory Stipen'a.

Вернитесь на северо-восток к той хижине, где вы впервые повстречали незадачливого студента. Прочитайте записи Stipen'a. В результате Stipen найдет свое пропавшее магическое кольцо и вернется в колледж. Дождитесь, когда он снова придет в хижину. Позвольте ему оставить при себе все свои грамоты и вы получите самые ценные вещи из его Inventory. Квест закончен – возвращайтесь в Риву.

Подземелья

Отправляйтесь в таверну Harbour Maid – здесь вы повстречаете Тарика. Поговорите с ним и продолжайте задавать ему вопросы, пока он не прогонит вас. Затем отправляйтесь к нему домой и снова поговорите с Тариком. После этого найдите по описанию канализационную решетку и проберитесь в подземелья.

Исследуйте открывшийся лабиринт. В конце концов вы повстречаетесь с крысоловом и увидите схватку монстров-людоедов. Не пытайтесь приподнять решетку на проходе, ведущем к подземельям замка. Открыв все шкатулки и собрав все вещи в канализации, отправляйтесь к выходу на поверхность.

Вы попадете в толпу народа и окажетесь на площади рядом с местом казни. Поспрашивайте окружающих о случившемся. После того, как стражники сделают свое дело и уйдут, вернитесь в дом и откройте потайную дверь.

Исследуйте подземелья за дверью. Один из ваших героев предложит вернуться в то место, где вы впервые повстречали монстров. Вернитесь на поверхность и найдите канализационную решетку, скрывающую проход в основной блок подземелий.

Исследуйте все закоулки канализационного лабиринта. В конце концов вы обнаружите мост, ведущий к каменной стене. Стену нужно как-то убрать с дороги, но пока вы этого сделать не можете. Продолжайте хождение по лабиринтам и вы найдете героиню Мандару. Вместе с ней вернитесь к мосту, и она поможет вам освободить проход, активировав скрытый рычаг. За мостом вас атакуют несколько членов гильдии. В схватке Мандара откроет свое истинное лицо, а вы убежите от врагов и окажетесь на поверхности.

Теперь вы сможете расспросить о случившемся окружающих вас людей (в домах, таверне). Пройдитесь по храмам и поговорите со священниками. Обязательно зайдите домой к крысолову (здание на северной стороне моста через реку). Зайдя в дом, оглядитесь и возьмите ловушку для крыс, после этого поговорите с хозяином.

Гильдия

Пройдитесь по городу – вас остановит посыльный от гильдии и пригласит на встречу с предводителем купцов в дом к югу от храма Эфферда. Явиться туда нужно к двенадцати ночи. Если хотите убить время – отдохните немного в таверне Might Fortress. Затем направляйтесь в дом купца. У входа вас остановит посыльный и проведет к представителю гильдии. Вас попросят помочь разыскать пирата Adran Seahoff. По окончании разговора посыльный выведет группу по потайному ходу в канализационные туннели.

Найдите ближайший к вам выход на поверхность и направляйтесь к городскому мосту. Перейдите мост и найдите домик на северной стороне пролива. Подождите, пока появится Adran Seahoff, затем заговорите с ним. После этого установите наблюдение за домиком и дождитесь, когда предводитель пиратов покинет свое убежище. Вероятнее всего, вам придется подождать несколько часов. Когда он выйдет из дома – следуйте за ним. Заранее приготовьтесь к сражению. Когда Adran войдет в один из домов, вламывайтесь следом. Здесь произойдет серьезная схватка. Если вы выйдете победителем, то найдете дневник с записями пиратских планов.

Вернитесь к Тарику в гильдию и передайте найденный документ. После этого можете смело его расспрашивать – он ответит на большинство вопросов.

Наденьте на ваших героев синие наручи членов гильдии и посетите любой из храмов. Поговорите со священником, и он покажет вам путь в Старые Подземелья. Перемещаясь по лабиринту, вы сможете выбраться на поверхность в любом храме Ривы. Пометьте на карте выходы из лабиринта – позже вам это пригодится. Не лезьте пока в воду – там нечего делать. В месте, где вы найдете три дырки в стене, используйте крысоловку – откроется проход в следующую секцию подземелий. Вернитесь на поверхность через храм Эфферда.

Башня Мага

Пройдитесь по улицам города, вскоре вы увидите возбужденную толпу, атакующую беззащитного полуорка. Ни в коем случае не атакуйте толпу, а просто разгоните народ. После этого проводите полуорка домой и поговорите с его семьей. Он предложит вам заглянуть сюда завтра. Вернитесь в город и купите еды на несколько дней, лечебных трав и эликсиров. Вам предстоит выполнить сложный, но интересный квест.

На следующий день зайдите домой к Ордо. Он переправит вашу группу на остров за городом. Отправляйтесь на север, затем поверните на запад, потом на юг. Цель вашего путешествия – высокая башня на горизонте. При передвижении старайтесь избегать болотистых участков местности. Дойдя до башни, обойдите ее кругом и откройте дверь в южной стене. Оказавшись внутри, направляйтесь к залу с клетками и откройте дверь, через которую вы проникли в башню. Большинство сторожевых псов устремятся на волю, но некоторым очень хочется покусать вас, так что приготовьтесь к схватке.

После битвы откройте дверь во внутренние покои башни. Здесь вас поджидает один из стражников. Убейте его и войдите в сад за дверью. Не обращайте внимания на дверь в соседнюю башню. Часть садовой ограды к югу от вас – иллюзия: в этом месте вы можете пройти в следующую секцию сада. Поднимитесь наверх, к двери в башню, и осмотрите ее. Один из замков откроется после применения заклинания, другой придется взломать силой.

В следующем зале вам придется вступить в схватку с одним из магов и сражаться до тех пор, пока он не исчезнет. Проведите ревизию вашего Inventory и оставьте все ненужное на шкафах в этой комнате.

Первый уровень

Зайдите в дверь и исследуйте первый этаж. Найдите фигурку собаки и ключ в шкатулке (эти вещи находятся в самой юго-восточной комнате лабиринта). Отыщите дверь с орнаментным замком, расположенную в центре южной части первого этажа. Чтобы вскрыть замок, используйте фигурку собаки. Оставьте самого слабого члена вашей команды у лебедки, а всех остальных ведите на второй уровень.

Второй уровень

Спустившись вниз, вы обнаружите сундук. В нем находится магический меч, не пропустите его.

На этом уровне вам придется сражаться с группами зомби. В награду вы будете получать драгоценные камни. Всего их восемь, и в результате всех схваток у вас должно оказаться два красных, два синих, два зеленых и два желтых изумруда. Также на этом уровне вы обнаружите статую, произносящую слово "fire".

У двери с орнаментным замком, ведущей в северную часть уровня, используйте сначала красный, затем желтый изумруд. Чтобы открыть дверь, ведущую в западную секцию уровня, примените сначала зеленый, затем синий изумруд. За этой дверью вы найдете еще одну статую, произносящую слово "washes".

Чтобы открыть орнаментный замок на северной двери, потребуется красный, а затем синий изумруд. За этой дверь две статуи, произносящие слова "blood" и "cleans". Вернитесь к статуе, которая задала вам вопрос "Что есть правда?" (What is the truth) и ответьте "Кровь моет, огонь очищает" (Blood washes, fire cleans). Теперь можете пройти к лестнице, ведущей на третий уровень.

Третий уровень

Когда один из ваших героев заметит легкое дуновение ветерка, остановитесь и повернитесь назад. Если вы будете продолжать

двигаться в том же направлении, то заметите, что дверь перед вами – иллюзия. Пол исчезнет из-под ног, и вы упадете в сад. Пометьте на карте все эти ловушки, чтобы не путаться в дальнейшем.

На третьем уровне найдите спальню и обследуйте все секции шкафов, стоящих у стенки. Там вы найдете две рунных буквы-символа. Прочтите их. В комнате висит говорящая картина. Она задаст вам вопрос "Кто Я?". Ответом загадки является слово "Borbarad". Пройдите в комнату со статуей волшебника. Сначала уничтожьте статую, а затем откройте шкатулку. Из вещей, находящихся там, вам потребуется ключ. Полезным, пожалуй, будет также и магический топор.

В библиотеке можно забрать несколько книг, используя магические заклинания. Но не все книги можно вынести. Если не получается выйти из этой комнаты – выбрасывайте часть книг. После того, как вы убьете мага и человека-пса, вытащите кувшин с маной из кармана мертвого колдуна, используя заклинание "Motoricus". Поднимитесь по лестнице и пройдите в дверь на четвертый уровень.

Четвертый уровень

Здесь вновь придется сразиться с магом. Поднимитесь вверх по лестнице и пройдите в северную дверь. Чтобы открыть дверь, необходимо отгадать загадку "What devours the one and warms the others?". Ответ – "flame". После того, как вы ответите на вопрос, вас атакуют несколько элементалов огня. Схватка будет не из легких, учтите, что ранить их можно только магическим оружием. После битвы вернитесь в основную комнату через зеленый телепортатор.

Теперь поднимитесь по лестнице и зайдите в дверь на западе. Здесь вам придется отгадать еще одну загадку, чтобы открыть дверь. Ответом снова является огонь ("flame"). Вас снова ждет схватка с элементалами огня. После битвы опять войдите в зеленый телепортатор – группа перенесется в основной зал.

Поднимитесь по лестнице и откройте восточную дверь. Еще одна загадка, а ответ тот же. Снова схватка с элементалами и зеленый телепортатор, но теперь уже он перенесет вас в новую секцию лабиринта. Здесь вам встретится оборотень, который постоянно меняет свое обличие и нападает на вас все время в разных формах. Чтобы от него избавиться, попытайтесь собрать на стене некую картину из осколков. Как только вам это удастся, оборотень исчезнет. Пройдите через богато обставленную спальню и войдите в зеленый телепортатор. Ваша группа перенесется в одну из секций сада, возле башни. Зайдите в дверь, находящуюся рядом с вами, и вернитесь в башню через задний ход (иллюзорная загородка и дверь). Пройдите к герою, оставленному вами у лебедки, и соберите группу вместе. Затем прихватите с собой все вещи из Inventory, которые вы выложили в шкафах. Выйдите из башни и вернитесь к доку, где вас поджидает лодка Хаффела. Он переправит вас на другой берег, и вы сможете вернуться в Риву.

Оказавшись в городе, пройдите в район, где живут полуорки. Здесь вы услышите историю о Gorm Doldrecht, который украл ребенка полуорков и принес его в жертву. Найдите на карте Ривы дом бакалейщика и зайдите туда. Вы столкнетесь нос к носу с Гормом. Задайте ему несколько вопросов – он скажет, что во всем виноват судья Bosper Jarnug. Расспросите горожан о судье Боспере. Обязательно поговорите на эту тему с Тариком и группой клириков. В конце концов Тарик пришлет за вами гонца и назначит встречу в таверне Harbour Maid.

На корабле

Когда на город опустятся сумерки, отправляйтесь в таверну Harbour Maid. На вас нападет группа разбойников, свяжет и отведет на корабль. Освободитесь от веревок и покиньте место вашего заточения через пролом в стене. В следующей комнате вы обнаружите шкатулку, в которой найдете все вещи из Inventory ваших персонажей. Выйдите через дверь, и здесь к вам присоединится корабельный юнга Жанн. Согласитесь принять его. Исследуйте корабль, но помните, что времени у вас всего один час. Покинуть шхуну можно либо через комнаты капитана или мага, либо через верхнюю палубу. Прежде чем продолжать путешествие по кораблю, равномерно распределите ношу между вашими персонажами. Не забудьте перед уходом перерезать веревки на мачте. Теперь бегите на корму корабля. Если один из ваших героев начнет тонуть, выкиньте из его Inventory наиболее тяжелые и дешевые вещи. Доберитесь до маленькой лодки, привязанной за кораблем, и плывите к берегу. Глубокой ночью вы окажетесь в Риве. Найдите таверну и проведите остаток ночи там.

Когда утром вы покинете таверну, вас арестуют городские стражники по подозрению в убийстве Malmodir Elin. К счастью, судья окажется честным человеком и отпустит вас на свободу. Потом вы сможете сходить в здание суда и поблагодарить его.

Попытайтесь проникнуть в замок через подземный ход в канализации. Для этого направляйтесь к подьемной решетке и попытайтесь ее открыть. На вас нападет отряд стражников. Это будет серьезная драка. Один из ваших персонажей поймет, что это ловушка, и предложит убежать, что вы и сделаете если, конечно, не захотите снять пояс силы с капитана патруля.

Походите по городу и дождитесь посыльного от Тарика. Предводитель гильдии расскажет вам, что кто-то заметил, как вы убили Горма. Теперь на вас устроена настоящая облава. Гильдии требуется ваша помощь, и они готовы предоставить вам убежище в подземельях. Проникните в канализацию через люк, находящийся на рынке. Затем пройдите до входа в старые подземелья. Откройте проход в ту часть канализации, которую вы исследовали, войдя через один из храмов. Найдите на карте главный дом гильдии, отправляйтесь туда и найдите Lothur.

Mandara

Вам необходимо расправиться с женщиной-вампиром – Мандарой. Вас будет сопровождать еще один персонаж – Леа. Не забывайте, что теперь единственное безопасное место для вас – дом гильдии. Исследуйте новую секцию канализации и найдите вход в логово Feaylamina.

Оставьте одного из персонажей вашей группы у первого переключателя, который вы встретите. Когда вы отойдете от этого места – Мандара атакует оставшегося в одиночестве персонажа. Вернитесь назад и узнайте в чем дело. После этого объедините группу. Вы обнаружите проход, по которому явилась Мандара и отправляйтесь в ту сторону.

По пути вы набредете на несколько клеток у стены. В одной из них вы найдете крысолова. Освободите его и продолжайте исследование лабиринта. Вы найдете лунный фонарь. В конце концов вы настигнете Мандару и Леа попытается ее убить, но затем они оба исчезнут в лабиринтах. Недалеко от этого места вы найдете дневник. Из шкафа возьмите ключ и antihypnoticum. В усыпальнице Feylama (там, где стоит ее саркофаг) возьмите из шкатулки браслет и серебряное кольцо.

Выберите героя, способного использовать магию света, и произнесите заклинание. Наденьте на него ожерелья и соберите все вещи в усыпальнице вампирши. Поставьте данного героя во главе группы. Встаньте перед зеркалом и съешьте кусочек antyhipnoticum. После этого проведите героя через зеркало. Вы окажетесь в новой комнате. Откройте шкатулку и возьмите оттуда кристалл. Вставьте кристалл в лунный светильник.

Мандара атакует пятерых героев, оставшихся по ту сторону зеркала. Затем ваш герой перенесется в коридор с зеркальными стенами. Перед вами появится Мандара. К вам присоединятся Леа и крысолов, в Inventory которого будет серебряный кинжал. Леа поведает, что Мандару можно убить лунным светом. Используйте светильник.

После схватки соберите группу вместе, подлечитесь и отправляйтесь в дом Гильдии. Lothur расскажет вам, что группа неизвестных воинов, преследующая ту же цель, что и вы, была схвачена и брошена в темницы замка. В данный момент Lothur занимается поисками потайного хода в замок.

Пока Lothur занят делом, вы предоставлены самому себе. Сходите в храм Tsa и молитесь до тех пор, пока божество не восстановит все хит-пойнты. Не забывайте, что за вами охотятся стражники; если желаете рискнуть, можете выйти на поверхность и купить несколько бутылочек, восстанавливающих магию. В этом случае покиньте подземелья через храм Phex и купите на рынке все, что нужно.

В замке

Вернитесь в дом гильдии и отдыхайте там до тех пор, пока Lothur не скажет, что ему удалось разыскать секретный проход в замок. Леа поведает вам, что проход охраняет водяной дракон. Вернитесь по канализационным туннелям в логово вампирши и найдите новый проход. Он ведет к подземной реке. Тех героев, которые не умеют пользоваться магией, перед схваткой с драконом экипируйте луком со стрелами. Выдвиньте самого бронированного персонажа вперед – дракон будет атаковать только его и не заденет остальных.

Если после схватки ваша группа сильно пострадала, вернитесь в дом гильдии и подлечитесь. Не проникайте в замок до тех пор, пока на город не опустятся сумерки, иначе вам придется сражаться с гораздо большим числом стражников. Исследуйте все закоулки замка, чтобы повысить experience ваших персонажей и разжиться хорошим обмундированием.

Не пытайтесь атаковать оборонительные посты стражников, иначе вам придется воевать с целой армией. Найдите ключ в комнате к югу от входа. Проникните в камеру пыток и поднимитесь по лестнице, чтобы вы могли видеть инструменты пыток. Предстоит серьезная схватка с палачом. После битвы освободите Rohezal и он попросит вас разузнать, где содержатся остальные члены его команды. Пройдите к северу от основной части замка и найдите комнату капитана стражников.

После встречи с капитаном вернитесь обратно и откройте стенную клетку напротив входа в пыточную камеру. Там вы найдете остальных магов из группы Rohezal. Они попросят вас добыть три древних магических урны, находящиеся в комнате судьи. Повар замка знает, как до них добраться. Найдите спальню повара. Эта комната находится в северо-восточном крыле, вверх по лестнице. Здесь вы узнаете несколько сомнительных фактов из жизни повара. Отыщите кухню (несколько шагов к юго-востоку от спальни). После этого отправляйтесь в покои судьи. Комнаты Боспера находятся в центре южного крыла замка. Вход расположен напротив трех отверстий в стене. В комнате исследуйте письменный стол и возьмите ключ. В следующей комнате убейте стражника и передвиньте сундук. За ним вы найдете спрятанную шкатулку с магическими урнами. Отправляйтесь к выходу из замка.

Когда вы вернетесь в дом гильдии, Rohezal расскажет вам, что черви Борбарда управляют волей орков. Чтобы уничтожить червей, необходимо убить их Королеву-матку. Пока маги пытаются отыскать логово Королевы, вам дают задание найти магический жезл, позволяющий управлять существами Борбарда. Вам дается некоторое время на отдых и восстановление астральных поинтов. В конце концов маги посоветуют вам отправиться в подводное царство.

Подводная гавань

Как только группа окажется под водой, вас атакуют несколько злобных водяных. После схватки пройдите вперед – перед вами появится еще несколько водяных. Эти не проявят особого желания проверить крепость ваших мечей, а предложат показать дорогу к речному царю. Соглашайтесь и следуйте за проводниками.

Вы встретитесь с речным царем и юным моряком с потонувшего корабля. Старец попросит вас разузнать, почему некоторые водяные не подчиняются его приказам и атакуют всех чужестранцев. За выполнение этого задания в награду получите жезл, способный открыть все двери на затонувшем корабле Even Star. Вместе с вами пойдет Зорка, но вы должны проявить заботу о даме и не подставлять ее под удары врага.

Выйдя из дворца, найдите здание с вывеской виночерпия. Когда вы подойдете к строению, то заметите водяного, входящего в дверь здания на севере. Идите вслед за ним. У входа вам придется расправиться с морским стражем. Обследуйте первый этаж и отыщите вход в подвал. Исследуйте подземную часть здания; найдите комнату, заполненную ящиками с винными бутылками. Разбейте все бутылки и вернитесь во дворец морского царя. Он отдаст вам магический жезл.

Even Star

Найдите корабль Even Star к востоку от дворца и проникните внутрь через пролом в нижней палубе. Здесь вы обнаружите дверь. Чтобы добраться до нее, снимите на некоторое время железные башмаки, которые вам дали маги. Поднявшись на нужный уровень, откройте дверь и войдите в комнату.

Возьмите призму из шкатулки и соедините ее с магическим жезлом морского царя. После этого примените жезл на зеленом замке двери сбоку от вас. Прежде чем входить в комнату – сохранитесь. Не забудьте, что вам необходимо защищать Зорку, поэтому в битвах окружайте ее кольцом, чтобы водяные элементалы не могли ее ударить. Вы должны послать в водяной лабиринт своего самого сильного героя. Герою следует добраться до центра и открыть шкатулку. После этого все элементалы исчезнут. К сожалению, в шкатулке ничего нет.

Используя магический жезл, откройте зеленую и оранжевую дверь и вернитесь во дворец водяного царя. Старец подарит вам жезл Борбарада. Выйдите из дворца, снимайте башмаки, всплывайте на поверхность и отправляйтесь в дом гильдии.

Жезл Борбарада

Несмотря на то, что городские стражники все еще охотятся за группой, вам необходимо сходить к цветочнице Quenya Stardust, чтобы она прочитала руны на жезле. Вернитесь в дом гильдии и расскажите магам значение символов. Пока они обсуждают, что делать дальше, восстановите астральные поинты и сходите помолитесь в храм божества Tsa для пополнения жизни.

В конце концов волшебники решат уменьшить вас до размера муравьев и заслать в муравейник. При этом вы лишитесь всей экипировки и останетесь безоружным. Так что вся надежда только на заклинания.

Для начала подберите несколько камней из кучки рядом с вами. Отправляйтесь на запад, потом вернитесь на восток и убейте червя, несущего яйцо. Возьмите яйцо и продолжайте двигаться вперед, подбирая ветки из разбросанных по всему муравейнику дровяных кучек. Экипируйте своих героев палками, чтобы они не сражались голыми руками. На первой развилке поверните налево, затем снова налево и идите до тех пор, пока не встретите жуков и стрекозу. После схватки подберите лапки жуков и используйте их как оружие, а их панцири – в качестве брони. Разобравшись с группой червей, заберитесь в дырку муравейника.

Внутренние покои королевы

Оказавшись в муравейнике, идите направо через иллюзию пламени. Там вы встретите двух сражающихся червей. Пройдите вперед – черви прекратят драку и атакуют группу. После схватки возьмите панцири термитов (используются в качестве брони), клещи жуков (сгодятся для мечей) и стебельки растений. Из растений можно сделать духовые трубки и стрелять дротиками.

Вернитесь назад ко входу в муравейник и отправляйтесь в юго-восточный туннель. Пройдите через иллюзорную яму и пруд с кислотой. В пруду можно искупаться и поднять Charisma на единицу, но при этом все предметы в Inventory героя растворятся. Поверните налево и идите по туннелю до сталактитов. Убейте червя и сбейте сосульки, свисающие с потолка. Их можно применять для восстановления магии и жизни.

Вернитесь назад, пройдите через яму и иллюзорное пламя, а на развилке поверните налево. Вскоре вы достигнете входа в лабиринт. Чтобы найти выход, отправляйтесь в юго-западный сектор. Покинув лабиринт, поверните на запад и найдите скрытую дверь в конце прохода. Сделайте из стебля растения флейту, пробив в ней несколько дырок, и поиграйте на ней, чтобы открыть проход. Перед следующей дверью сохранитесь и снова примените флейту. Спуститесь по лестнице.

В следующей комнате вы должны за определенное время вывести из боя (убить, усыпить и т.д.) всех двойников, иначе их будет появляться все больше и больше. После схватки поднимите хитпоинты и магию всех героев до максимума, используя добытые ранее осколки сталактитов, сохраните игру, приготовьте метательное оружие и пройдите в следующий зал.

Здесь вам предстоит сразиться с Королевой. Разумеется, битва будет не из легких. В конце боя примените полученный амулет. Игра пройдена.

Продолжение следует

Z-ZONE




МАКСИМ
`2121 год. Земля распространила свои владения далеко в космос, освоив около пятидесяти планетарных систем.
На многих мирах выросло уже два поколения колонистов, знающих планету прародительницу лишь по видеофильмам и рассказам стариков. Эти колонии пытались завоевать независимость, вырваться из тисков закона, установленных землей, но она не желала ослаблять свою власть.
Экологический кризис заставил Солнечную систему импортировать продукты питания и полезные ископаемые из дальнего космоса.
Ее войска подавляли любые попытки сопротивления, а жестокие налоги буквально душили экономику колоний, не давая им поднять голову. На некоторых планетах эти конфликты приобретали трагический характер. Из–за этого Колониальная Служба Земли пыталась осваивать новые миры под сельскохозяйственное производство, отправляя свои звездолеты в глубины Космоса.
Космический десантник, Максим Богатырев, окончив училище, попал в самую гущу сражений на Украине еще неопытным мальчишкой, но вопреки всему сумел выжить. После беспощадного подавления восстания колонистов в этом далеком космическом мире, его отправили на Землю, переведя в звездный патруль.

Командир третьего сектора Звездного Патруля, не торопясь просматривал личное дело новичка:

– Ты родился в колонии Новая Россия, и в четырнадцать лет поступил в училище Космического десанта на Земле.

– Да Сэр. – Максим несмотря на отсутствие формы вытянулся по струнке. – Весь наш взвод составляли выходцы из колоний.

– Тогда мне все ясно, почему командование не пожелало оставить тебя на военной службе, – Командир невесело улыбнулся, продолжая смотреть документы.

– Но я рад, что люди с подобной подготовкой оказываются в нашем управлении. Надо же... Ты был чемпионом училища по рукопашному бою.

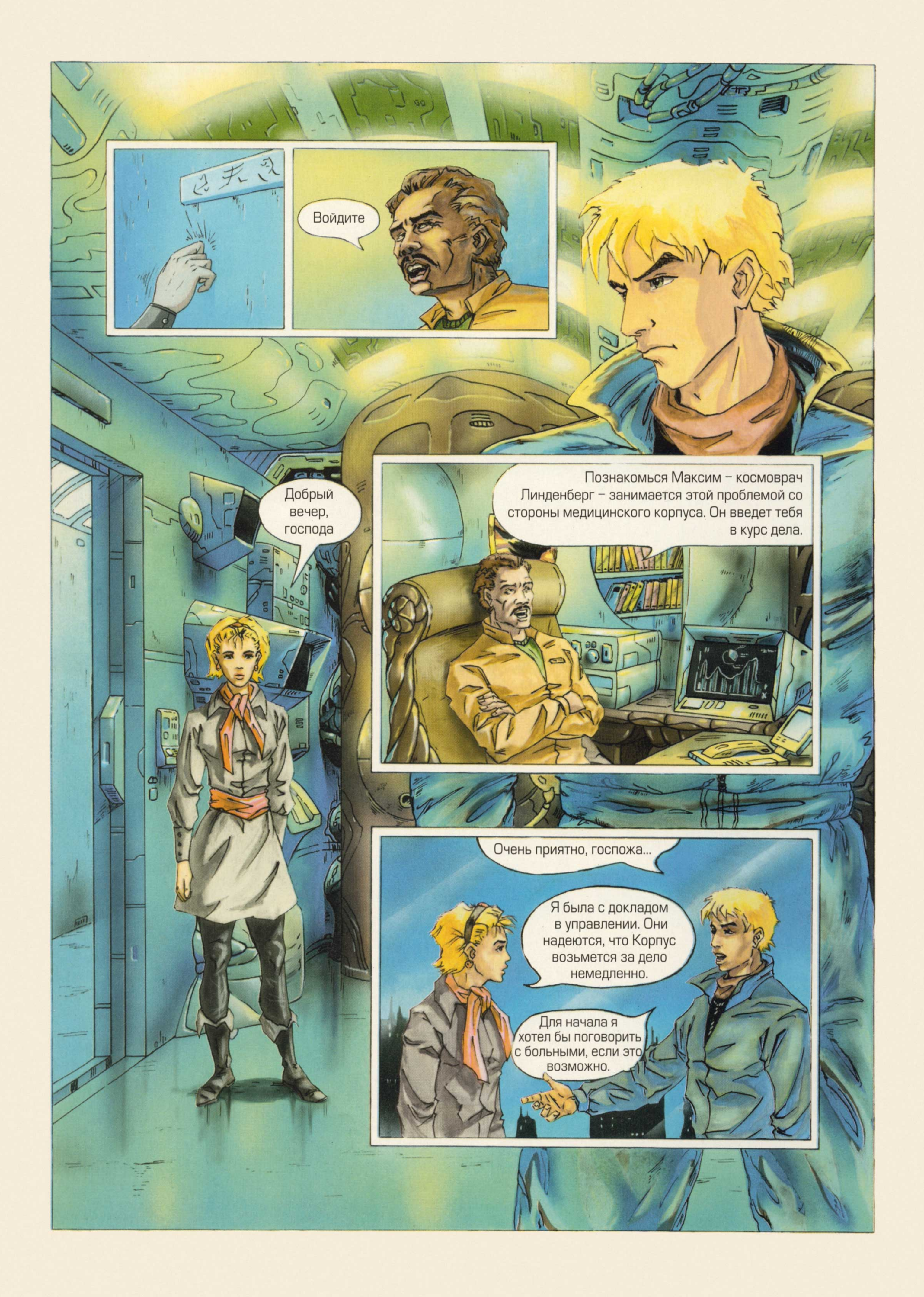
– Да, Сэр.

– Что ж, парень, проверим тебя на прочность? Все мои агенты сейчасзаняты и ты получишь самостоятельное задание по колонии Джениэл.

Первая посадка произошла два года назад.


PATROL

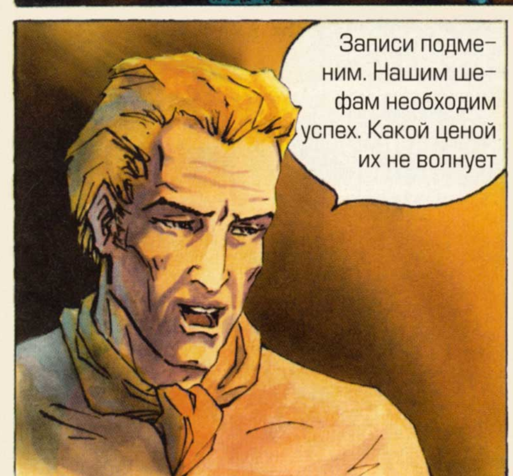

– Так вот... Странная, неизвестная болезнь поражает людей в этой колонии, их приходится эвакуировать и доставлять в Лунный госпиталь для обследования. Колонисты не умирают, но то что с ними происходит хуже смерти.
– Извините Командир, но я не специалист по внеземным вирусам...
– Забудь о медицине. Колониальная служба подозревает диверсию. Иначе нас не подключили бы к расследованию.


Войдите
Добрый вечер, господа
Познакомься Максим – космоврач Линденберг – занимается этой проблемой со стороны медицинского корпуса. Он введет тебя в курс дела.
Очень приятно, госпожа...
Я была с докладом в управлении. Они надеются, что Корпус возьмется за дело немедленно.
Для начала я хотел бы поговорить с больными, если это возможно.



Это возможно, но нам следует поторопиться. "Селена-15" отходит через полчаса.
Тогда пора отправляться в космопорт. Командир, будут ли какие-нибудь...
Нет! Никаких инструкций. Ты сам принимаешь решения и сам за них отвечаешь.
Бледнолицые с Литерби вновь пытаются перекрыть поставки.
С этого момента необходимо соблюдать осторожность. Возможно противнику уже известно о наших действиях.
Так... Значит на заводе робототехники опять протесты и беспорядки
Да. Поступил заказ, чтобы наконец устранили профсоюзных лидеров.
Фрау Линденберг, а эпидемию на Джениэл мог вызвать какой-либо естественный фактор?
Все может быть. Я имею дело лишь с последствиями, а принципы – это ваша забота.







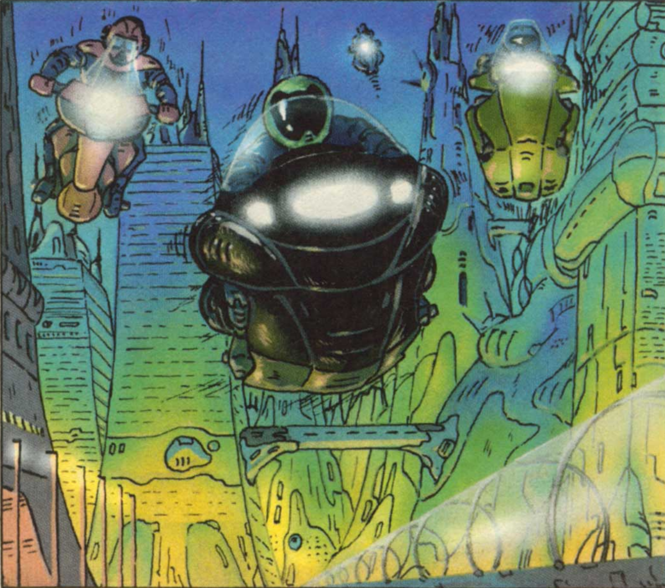
Используем летунов! Заплатим им за эту голову.

Но шеф... Эта шпана убивает без разбора. Я бы...

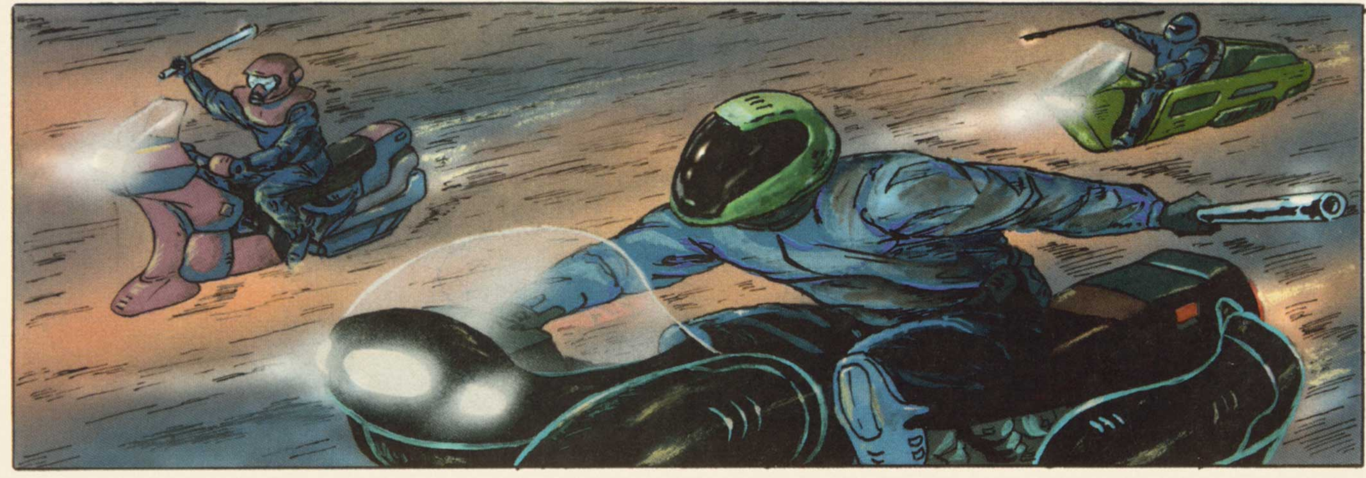
Не рассуждай! Действуй!


Космопорт. Следующая
станция Комплекс бионики.

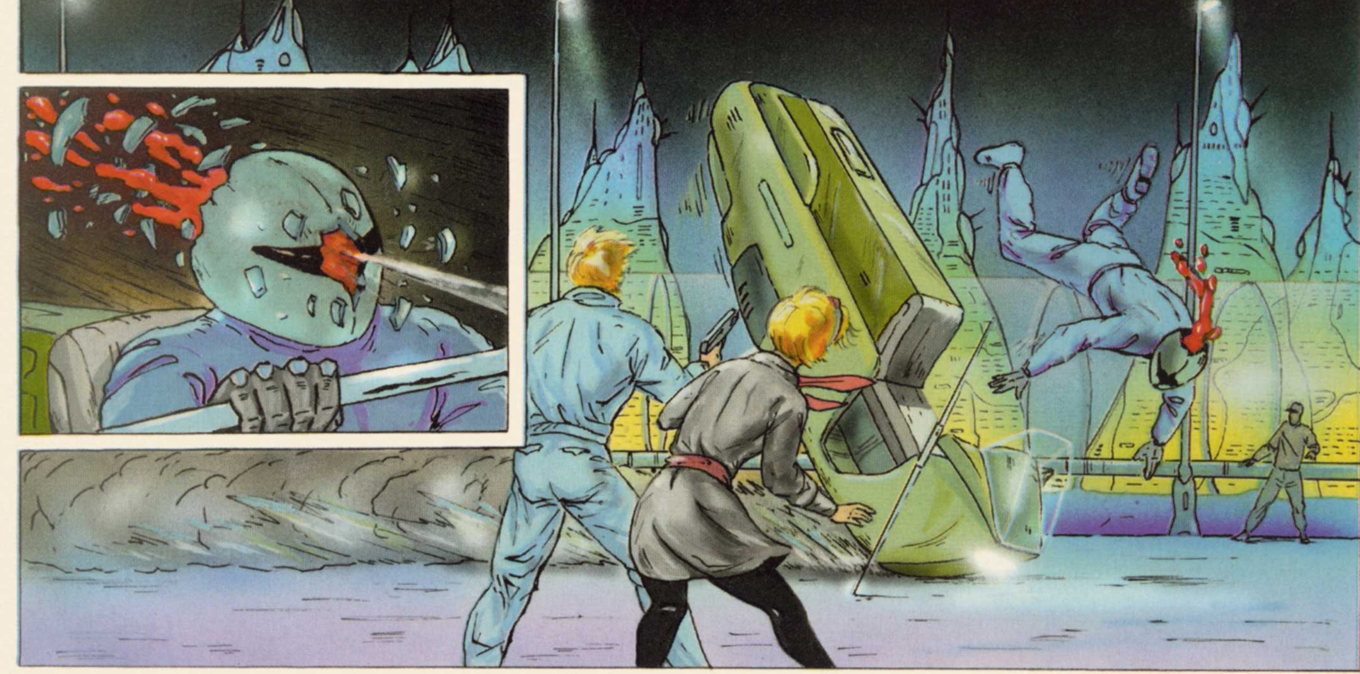

Летуны!
Спасайтесь.
Господи!
Пощади нас!







А... Еще пожаловали.





Автор: Александр Еремин



CAPTURE THE FLAG

Наука Отнимать...

There should be no other games but Quake
(except for whatever id makes next)
Неизвестному морпеху посвящается

Наставление по наилучшим способам захвата вражеского флага и скорейшей доставке оного на родную базу с минимальным для себя ущербом и наиболее губительным для противника образом

Что такое "Capture the Flag"

Вот уже который год подряд в угрюмых подземельях Quake царит мрак бесконтрольной силы и свирепствуют убойные страсти: мощные залпы сотрясают своды, рвутся гранаты, бешено грохочут гвоздометы, визжат рикошетящие гвозди, трещит раздираемая электрическими разрядами плоть, шкворчат падающие в лаву ошметки тел и диким криком заходятся те, кому не повезло. Однако даже в области столь любимых нами смертоубийственных забав прогресс на месте не стоит. Deathmatch обретает все новые и новые формы и одна из них — Capture the Flag.

Capture the Flag (буквально "Захват Флага", далее по тексту — CTF) — открытое хищение флага противника, совершаемое в составе организованной группы по предварительному сговору путем неоднократных нападений на вражескую базу с применением оружия и предметов, используемых в качестве оружия, с причинением опасного для жизни и здоровья насилия, умышленной смерти и тяжкого вреда здоровью потерпевших. Говоря проще — чистый разбой, статья 162 часть 3 УК РФ. Такая вот исполненная свежайшего содержания и глубочайшего смысла сатанинская потеха. Собственно, это есть не что иное, как поставленный с головы на ноги вариант игры "Зарница", очищенный от лишней сентиментальности и поблажек. Автор реализации сего узаконенного беззакония в мире Quake — Дэйв "Zoid" Кирш. На мой взгляд, CTF — самая могучая ветвь на исполинском древе Q.

Существует несколько разновидностей CTF: две команды — два флага (это классический вариант), две команды — один флаг, три команды — два флага. Под CTF приспособлены все уровни Quake плюс создано изрядное количество отличных новеньких. Среди прочего, Mission Pack #2: Dissolution of Eternity вся игра приспособлена под три разновидности CTF и два варианта Deathmatch. В Shrak for Quake можно побиться за флаги под личиной пауков против скорпионов и наоборот. Помимо этого, есть еще целая куча модов с различными правилами. Логическое развитие задумка получила в замечательнейшей игре Team Fortress, однако далее речь пойдет только о классическом варианте CTF (v.4.02). Явив миру образец прозорливости, некто Д. Кармак призвал Дэйва Кирша к сотрудничеству под боевым знаменем id software, так что за будущее CTF применительно к Q2 можно не беспокоиться — там уже бьются 32 на 32.

Сразу оговорюсь: все, что написано дальше, предназначено для игры командой. Речь идет об организованных действиях в составе подразделения (клана), а не о бестолковых метаниях по уровням стаей гамадрилов. Образчик клинического идиотизма подобного рода — сцены высадки, передвижений и боев в х/ф "Starship Troopers". Кто смотрел, тот меня поймет. CTF — это четкое исполнение каждым своих обязанностей, взаимодействие, помощь, достижение победы общими усилиями. С обычным Deathmatch это несравнимо, так как здесь совсем другие правила и понятия, не придерживаясь которых победы ни в жизнь не достигнешь. Это как про дедушку с бабушкой: "Жили они долго и по понятиям". Вот и ты живи по понятиям и жизнь твоя будет долгой (относительно) и интересной (весьма).

Суть игры и ее правила, как и все гениальное, совершенно элементарны. И, не пустословя более, перейдем к разбору этих правил.

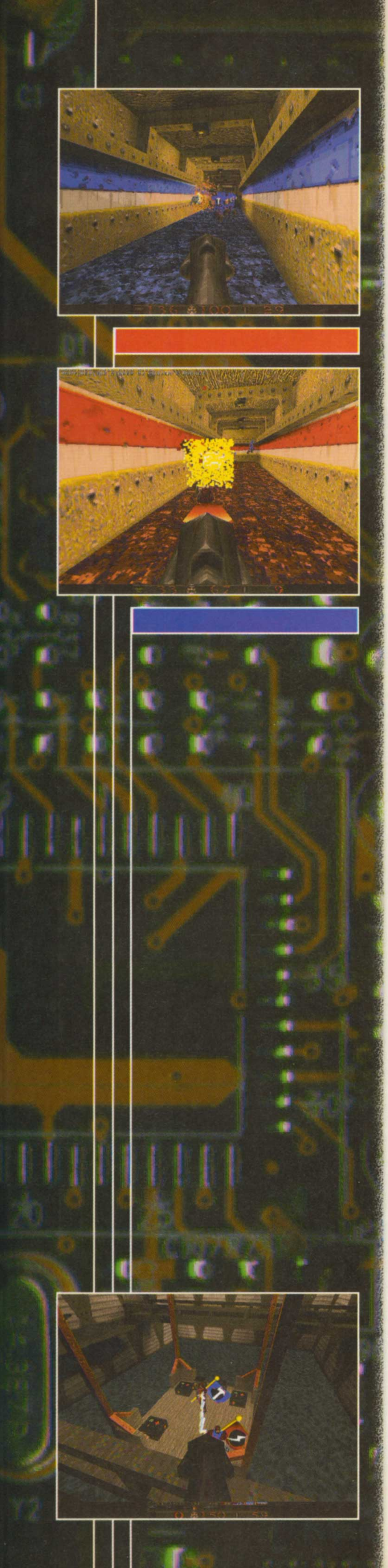
Правила Захвата

На противоположных концах уровня организуются две базы, Красная и Синяя. Каждая укомплектована флагом соответствующего цвета и отмечена особой окраской стен. Бойцы, соответственно, делятся на Красную и Синюю команды.

В начале игры каждая команда появляется на своей базе. При этом каждый воин оснащается 50 пунктами зеленой брони, что позволяет выдержать хотя бы одно прямое попадание гранатой. В случае гибели бойца он появляется в одной из respawning spot на уровне. То есть, если ты ликвидируешь обороняющего свою базу врага, он не появится через секунду в том же месте.

Если ты подключаешься к уже давно идущему бою, то можешь поначалу в режиме наблюдателя оценить игру, а потом уже решить, к какой команде присоединяться. Присутствует также и возможность смены команды по ходу игры, но при этом боец теряет все набранные фраги.

Флаги в CTF сделаны на основе ключей Quake. Поначалу это и были ключи, и несущие их, то есть временные владельцы ключей, бегали с ними на поясе прямо как Буратино от Карабаса-Барабаса. Теперь это настоящий развевающийся стяг, при захвате запрыгивающий тебе за спину, излучающий приятное сияние (Hail Voodoo!) и оставляющий за собой нежно-зеленоватые светящиеся хвостики. Несущего видно издалека, в него исключительно удобно целиться, а сияние не позволяет ему прятаться по темным углам. Захватив флаг противника, ты должен вернуться с ним на родную базу и пробежать через свой флаг. Как только несущий вражеский



флаг коснется родного — виктория! Трубят фанфары и гремят литавры, база бурлит и ликует от восторга. Донесший получает 15 фрагов. По умолчанию игра продолжается до 150 фрагов либо 35 минут, затем уровень меняется.

Все манипуляции с флагами сопровождаются звуковыми сигналами, а на экране прописываются сообщения о статусе флага на момент экстракции и захвата. Однако у тех, кто ничего не слушает и не читает, случается и такая ботва: по возвращении на базу обнаруживаешь, что своего флага на месте-то и нету! Мгновенно оценив трагизм сложившейся ситуации, нужно орать: "Государево Слово и Дело!!!" — и бросаться в погоню, дабы отобрать у наглеца умыкнутый флаг вместе с жизненкой его никчемной. А иначе хороших фрагов не видать.

Если ты, восстанавливая попранную справедливость, лишаешь жизни похитившего наш флаг противника, родное знамя сиротливо и косо торчит из тела поверженного ворюги, а ты за грамотное убийство получаешь 2 фрага. Немедленно набеги на свой флаг, и он тут же телепортируется на базу, а ты получишь еще один фраг. Если никто его не берет (скажем, в лаву упал), примерно через минуту он переберется на базу сам.

Внутри команды производится разделение личного состава на нападающих и защитников. По понятиям Deathmatch Quake защитники постоянно с особым цинизмом кемпингуют, то есть маскируются в удобных для обороны и отстрела нападающих позициях. В CTF при обороне базы это жизненно необходимо, а потому — узаконено.

По ходу битвы связь с командой поддерживается в режиме messagemode2, в котором сообщения доступны только для своих надежных парней.

При переходе с уровня на уровень все набранное оружие и боеприпасы теряются. Таким образом, шансы команд на старте уравниваются.

Еще одна особенность — по ходу битвы можно совершить не более четырех самоубийств. Обычно это производится с целью последующей замены рун и об этом ниже.

По причине одновременного входа большого количества бойцов на уровень, в игре введена задержка между respawn до 5 секунд — дабы избежать массовых телефрагов при смене уровней.

Специальные Импульсы

Важнейший impulse в CTF- это *Impulse 22*, дающий привязку для крюка (grappling hook). Делается это так. Выдвигаешь консоль и пишешь: bind q "impulse 22". Теперь при нажатии на "q" ты сразу получаешь крюк в обе руки. Можно, правда, дважды выбрать топор, но это долго. Аналогично делаешь привязки остальных действий к удобным для тебя клавишам.

Impulse 20 — выкидывает рюкзачок с 20 единицами боеприпасов для выбранного тобой в данный момент оружия. Если у тебя чего-либо много, обязательно делись с товарищами, особенно — ракетами со стерегущими базу.

Impulse 21 — выкидывает выбранное тобой оружие. Серьезнейший поступок. Зачастую жизненно необходимый, но, к превеликому сожалению, редко предпринимаемый.

Impulse 23 — информация о том, где находятся флаги: на базе, стоят возле убиенных или же с кем-то перемещаются в сторону вражеского логова.

Impulse 25 — показывает установки сервера, т.е. можно ли поменять команду по ходу игры, бросать предметы и прочее.

Вообще-то, некоторых из вышеперечисленных импульсов может и не быть, все зависит от предпочтений хозяина сервера, но в классическом варианте они есть.

Руны

Помимо стандартного Quake-набора артефактов, в CTF в качестве дополнительных используются Руны в количестве четырех (это такие лиловые загогулины, которые надо подбирать в завершении каждого эпизода однопользовательского Quake. Они генерируются в произвольных местах уровня в начале битвы, и всей своей лиловостью прямо-таки взывают: не проходите мимо!). Конечно же, каждый нормальный Quaker вцепляется в руну, как бультерьер в крысу. Боец может подобрать только одну руну. Будучи подобранной, она наделяет владельца особыми свойствами и остается при нем до тех пор, пока его не убьют, после чего она тут же появляется на месте славной (или позорной) гибели как рюкзачок. В случае падения тела в лаву или длительного невнимания со стороны бойцов (скажем, под водой), руны по истечении некоторого времени самостоятельно перемещаются по уровню. Передавать руны войсковым товарищам нельзя, Дэйв Кирш (Commander in Chief of CTF) это строго-настрого запретил. Выход один — наложить на себя руки. (Внимание! Повторяю: "на себя руки", а не "себе в руки" — читай внимательнее!) Отбегаешь в укромное местечко, подальше от завидущих глаз и загребущих лап, сбрасываешь все оружие и боеприпасы в аккуратную кучку, совершаешь самоубийство, жмешь пробел и бегом мчишься подбирать свое добро. После этого можешь выбрать руну по вкусу. А руны придают бойцу следующие свойства:

Руна Скорости (Hell Magic)

Удваивает скорострельность SG и DBSG; как горох из мешка, начинают сыпаться гранаты из GL, а шайтан-труба просто превращается в установку "Град". Гвоздометы — те вообще начинают так жрать гвозди, что лучше ими пользоваться поосторожнее. Thunderbolt — без изменений. Наш выбор — старая добрая двустволочка, чьи стремительные дуплеты картечью резко сокращают продолжительность жизни агрессоров. Пальба сопровождается здоровским таким ревом. Отлично действует вкупе с RL в больших помещениях и с DBSG в маленьких. При помощи GL полбазы в мгновение ока превращается в минное поле небывалой густоты, а уж как вражеские морды на нем качучу пляшут — просто загляденье.

Руна Силы (Black Magic)

Удваивает причиняемый твоим оружием ущерб — эдакий перманентный "озверин" на полштычка. При пальбе издает специфический звук. Отличная вещь: фраги с ней загребаешь, как большой совковой лопатой. Используй вдобавок озверин — и RL обретет зверскую силу главного калибра линкора "Миссури". Как вдаришь — в Уганде негры с пальм так и посыпятся. С первого же попадания от врага только рюкзачки да руны в разные стороны летят — восьмикратное озверение! Бывало, смотришь на такого и поражаешься: "Эк тебя разнесло!". Главное — рот при выстреле пошире открывай, чтобы перепонки не повредить. Наилучшее применение — в обороне, в позиции "мужчины сверху", то есть на господствующей высоте. В атаке переключись на что попроще, иначе при первом же неудачном выстреле RL тебя самого разнесет. Если

ее взял враг — втягивай его в дуэль и начинай метаться вправо-влево: есть большая вероятность того, что счастливый обладатель сам себя и прикончит. Если терять особо нечего, подбегай к врагу вплотную, тогда вы убираетесь с одного его выстрела оба. А там уж беги что есть силенок, — подбирай и руну, и RL. Тут главное — бывшего хозяина обогнать.

Руна Сопротивления (Earth Magic)

Сразу уменьшает причиняемый тебе ущерб наполовину, потом причиняется ущерб броне и только напоследок — здоровью чуток. Обладателя можно определить по звуку, раздающемуся при попадании в него из любого оружия, — как Pentagram of Protection. Незаменимая руна при захвате флага. А если еще прихватить красный фофан и Megahealth, то даже заговоренная граната будет тебе нипочем.

Руна Восстановления (Elder Magic)

Бодро похрюкивая, восстанавливает здоровье и броню со скоростью около десяти пунктов в секунду (+5 броня и +5 здоровье, а если только здоровье — то +10) и так до 150 единичек. При восстановлении владелец издает характерный звук. Если берешь Megahealth, то добавленные им пункты (до 250) не будут со временем исчезать. Позаботься о добыче красной брони. Заметь, что если броню на тебе потратят до нуля, то восстанавливаться ей будет не из чего — надо новую искать. Руна хороша для действия в захвате и при обороне базы на верхних уровнях, поскольку с ней не приходится спускаться вниз для поправки здоровья.

Важное примечание

Запомни, как выглядит каждая руна и старайся брать только ту, которой можешь *нормально* пользоваться. Прихватив руну, сто раз подумай, прежде чем лезть с оной в атаку. Если тебя завалят на чужой базе, руна достанется врагу. Поэтому, если ты не умеешь стрелять, как Вильгельм Телль, лучше стоять в обороне. По крайней мере, там руны достанутся товарищам. При входе на уровень стремительно промчись по окрестностям базы, примечая милые зеленоватые загогулины, и постарайся сразу их захватить. Хорошо слаженная команда, контролирующая руны, практически контролирует уровень.

Помимо рун, неплохо вспоминать и про другие артефакты. Необходимо помнить про время их возникновения и своевременно появляться для захвата. Особое внимание — озверину и пентаграмме, это неизменные пособники успешного штурма.

Крюк

Знатная снасть для доставки тебя с максимальной скоростью в нужное место, равно как и весьма неплохое оружие. Правда, на крюк это дело вовсе и не похоже, эдакий Morning Star — шипастый шар от Vore из Quake на смастеренной из гвоздей цепи. Не умеешь им пользоваться — лучше и не пробуй играть в CTF. Даже самая повышенная RL — "прыжкастость", она же rocket jump — есть сущая ерунда против крюка. Крюк позволяет перемещаться по уровню так, что в обычном Quake и не приснится. Личный состав носится вверх-вниз, как шайка гиббонов на Борнео. Незаменим при скоростном уходе от погони, поскольку скорость тяги ощутимо превосходит скорость бега. Позволяет коршуном зависнуть в укромном местечке над полем брани и производить снайперский отстрел, по-мичурински проводя селекционную работу среди наиболее прытких вражин. Что же касаемо взятия противника на абордаж, при близкой встрече ядро наматывает на себя вражьи потроха, позволяя в стиле "садистико" поближе ознакомиться с внутренностями потерпевшего. Тут уж и комментировать нечего — приятно. Очень даже. Причем обоим.

Еще одно примечание.

Непременно освой технику grappling jump. Делается это так: запускаешь крюк в нужном направлении под потолок, а когда он протащит тебя примерно с половину пути, отпускаешь. После этой несложной манипуляции подлетаешь к месту высадки уже ничем не скованный. "Мы с неба синего, как гром с небес!" Тренируйся — очень полезная техника. Наиглавнейшая ее польза заключается в том, что любой мало-мальски сообразительный боец, завидев пролетающего со свистом на "крючной тяге" неприятеля, тут же пускает гранатку по месту крепления крюка, где и происходит неминуемая встреча этой славной парочки. Хорошо подготовленный воин до этого места не долетает.

Оружие

Есть надежда, что курс молодого бойца под названием ***Deathmatch Quake***, напечатанный во втором номере "Навигатора" (2/98) ты осилил, азы ремесла усвоил и острой нужды в повторении пройденного не испытываешь. Поэтому сразу берем быка за рога. Буду краток.

Учитывая всякие ping и lag, с теплым чувством вспоминаются слова классика: "Из всех оружий для нас важнейшим является Rocket Launcher". Этим сказано все. Perforator — лучший друг RL. Конечно, если целить метко — промахнешься редко, только GL как следует прицелиться не позволит; однако если уж попал — враг протягивает сразу обе ноги. Граната — веский аргумент в споре за флаг, здоровье подрывает сильно. Применяй при уходе от погони. DBSG в сочетании с толковыми рунами — дивная вещь. Thunderbolt — роскошный и тонкий инструмент, но, учитывая количество народа в игре и скудность россыпей батареек, он тоже не фонтан. Остальное — нечего и говорить. Как только выползешь в Сеть — на людей посмотреть и себя показать, сразу все поймешь. Вопросы?..

Структура команды

Опыт боев в Индокитае показал, что согласованно действующая команда любой сброд выносит на раз. Про то, что такое сброд, повторно отсылаю к отличному х/ф "Starship Troopers". Мне могут возразить: а вот бывает... Отвечаю: бывает, что и медведь летает (если его с обрыва спихнут).

В начале игры необходимо разделить команду на нападающих и защитников, иначе говоря — на тех, кто остается в обороне, и на тех, кто идет в рейд по тылам. А иначе не успеешь попасть на уровень, как все тут же сворой бешеных собак, сшибая углы и проламывая стены, бросаются брать приступом чужую базу. При этом не забывают вымести с базы все: и боезапас, и оружие. А Боевое Знамя остается на поругание врагам — бери, кто захочет... А враги приходят и берут. И уносят: сперва флаг, потом столовое серебро, носильные вещи, продукты из холодильника... Преступное легкомыслие!!! Такая "команда" изначально обречена на поражение, поскольку оставление базы с победой несовместимо. А потом как обычно — "мы хотели, как лучше..." Не надо "как лучше", надо "как положено". Запомни, дисциплина — мать победы. Даже самая плохонькая дисциплина во сто крат круче, чем полное ее отсутствие.

Итак, с самого начала. Распределение обязанностей. Собственно, колхоз — дело добровольное: хочешь — вступай, не хочешь — расстреляем. Если все непременно хотят быть центральными нападающими, возможно установление очередности. Далее — постановка боевой задачи личному составу. Каждый должен знать свой маневр, действовать сообща и исключительно по команде. И только после этого, строго в соответствии с назначенными функциональными обязанностями, нападающие отправятся в увлекательнейший грабительский поход по местам, где водятся флаги не нашего цвета, в то время как защитники будут решительно пресекать наглые вылазки зарвавшихся молодчиков на территории вверенной им в охрану базы. В нападении лучше всего поделиться на боевые двойки (типа "жуткий зверь Тяни-Толкай"), так легче друг друга прикрывать. Теперь рассмотрим оборону и нападение поближе.

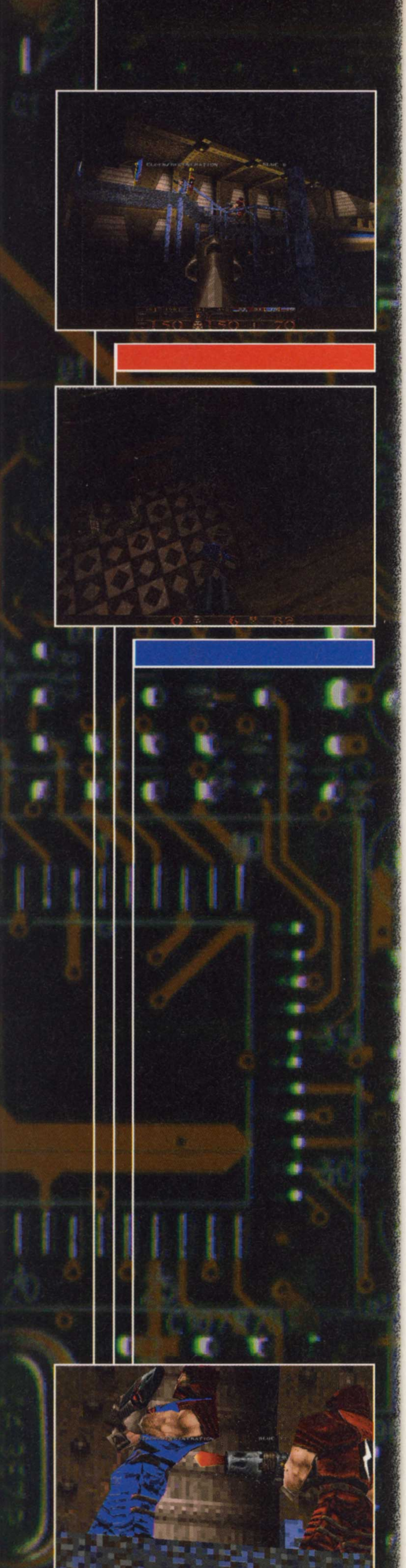
Оборона

Помни: база должна быть могучей твердыней, неприступной цитаделью. Наша База — уровня украшение, врагам устрашение! Коли твой флаг захвачен противником, то вся работа нападающих теряет смысл. Если охрана Боевого Знамени не поставлена должным образом, можешь сразу переименовать свой Клан в артель "Напрасный труд". Дабы не испить горькую чашу поражения, необходимо организовать глубоко эшелонированную оборону, состоящую из внутренних и внешних позиций. Задача — держать и не пущать. Чем больше штыков в команде, тем больше народа должно стоять на боевом посту №1 — у Боевого Знамени Клана. Сама оборона должна быть саблезубо-злобной, активной и мобильной. На защите священных рубежей не должны стоять всякие дятлы — ни украсть, ни посторожить — таких вообще надо сразу на лыжи ставить (выгонять то есть).

Практически на каждой базе есть козырные позиции, дающие защитникам крупные преимущества при отражении атаки. Характерные особенности этих мест:

1. Они не заметны сразу для входящего на базу противника.
2. Расположены у флага, возле входа или выхода.
3. Перекрывают пути отхода врага.
4. Расположены на господствующих высотах.
5. Не требуют применения крюка.

Ищи, ибо такие места есть везде. Занятие любого из них усиливает оборону нашего очага непримиримости многократно. Желательно стоять прямо на аптечках и подальше от стен, чтобы радиусом взрыва не достало. Оборону строим по принципу удержания отдельных огневых пунктов, связанных между собой единой системой огня. Личный состав расставляется следующим образом: главные силы находятся возле флага (стерегущие), часть занимает позиции у входов (охрана периметра) и часть выставляется в дозор на дальние подступы. При необходимости проводятся стремительные контратаки из глубины, уничтожая во встречном бою проскочивших (случайно, конечно!) врагов. Главное в обороне базы — бдительность и перехват огнем всех угрожаемых направлений. Только мелькнуло что-то не нашего цвета — огонь! ЧК начеку! Кто свой флаг любит — тот врагов губит! Жди нападения в любой момент, тогда сокрушительного эффекта оно не даст. И не переживай, скучно тебе в обороне не будет. Теперь конкретнее:



Стерегущие флаг

Стерегущие флаг постоянно находятся внутри базы и защищают флаг от гнусных посягательств со стороны врага. Эта позиция — самая наиважнейшая, основная в борьбе за выживаемость базы. Даже в самой маленькой команде должен быть назначен стерегущий. Позиции: по периметру, на господствующих высотах, на достаточном расстоянии лицом друг к другу, дабы одни вели кинжальный встречный огонь, а другие, не зная промаху, метко били назойливым визитерам по затылку и отсекали пути отхода. Таким образом, организуется огневой мешок, изобретенный и успешно опробованный еще нашими отцами и дедами в Великую Отечественную. Эх, жаль, смола горячая в CTF не предусмотрена — это явно добавило бы азарта.

Обороняющие периметр

Обороняющие периметр перекрывают входы на базу и оперативно пресекают гнусные поползновения врага, не допуская проникновения на охраняемый объект посторонних лиц. В случае проникновения таковых на охраняемую территорию стараются не допустить захвата флага. Если флаг супостатом захвачен — немедленно организуют погоню, убивают похитителя и возвращают флаг на место. Если же наш паренек сообщает о том, что несет на базу вражеский флаг, выбегают ему навстречу для конвоирования, одновременно плотным огнем жестко отсекая жаждущих возмездия позорных лишенцев. Помимо этого, собирают боеприпасы и по мере надобности снабжают ими стерегущих.

Передовой дозор

На некоторых уровнях случаются такие узкие места, миновать которые никак нельзя. Там, в отрыве от главных сил, эти ребята организуют Фермопилы и стоят насмерть. Фильм "300 спартанцев", в отличие от выше упоминаемого гипершедевра "Starship Troopers", настоятельно рекомендуется к просмотру готовящихся приступить к охране священной хоругви. Итак, эти парни решают сразу несколько вопросов, будучи одновременно Системой раннего оповещения и Тревожной сигнализацией. Даже если они не успевают ничего сообщить, грохот стрельбы расскажет сам за себя. Заслон на блокпосту встречает первый удар грудью. Они же — силы возмездия при удачном захвате флага врагом. Именно им выпадает последний шанс остудить радость страдающих завышенной самооценкой супостатов. При возвращении своего несущего с добычей организуют конвоирование его до базы и отсекают погоню. На тех уровнях, где нет узких мест, лучше использовать эти единицы для обороны периметра. В общем, позиция с широкими возможностями.

Интендантская служба

Рекомендую выделять пару толковых ребят из обороны для поддержки и снабжения. Они действуют как вольные стрелки, конкретно к защите приступают только при нападении, в остальное время, как запасливые бурундуки, собирают оружие и боеприпасы по окрестностям, волокут на базу и подогревают защитников. А заодно их силами полезно организовать классическую кемперскую засаду у важнейшего инструмента победы — возле RL.

Ловля на "живца"

Вооруженный перфоратором либо двустволочкой боец высылается в коридор, а пара-тройка серьезных парней прячется под потолком над входной дверью либо по бокам от нее. Когда враги заметят "живца", откроют огонь и определят ответный огонь как "перфоратор", они набросятся на него, как волки. И вот тут-то из засады и ударят либо им в спину, либо прямо в пол перед нашим "живцом", который тут же переключится на RL и подбавит жару, прям как MMX в Pentium.

Нападение

Ставить вражескую базу на уши отправляются самые способные бойцы. А способный боец, ясное дело, способен на все. Задача нападающих: забрать флаг с вражеской базы, попутно обнулив поголовье противника, и доставить его на свою. Набегом наших чудо-богатырей на логово агрессоров руководит отец-командир — видавший виды всенародный избранник, способный скоординировать действия атакующих. Никакой демократии в CTF не место. Управляющий орган — один. Поясняю: если у волка помимо головы еще и хвост начинает принимать решения и иметь собственное мнение, жить такому волку среди других совсем недолго. А первейшая задача командира в боевых условиях — стрелять всяких "мыслителей", как собак. Но, впрочем, это я уже отвлекся в сторону привычного реализма, в Quake у командира таких возможностей почему-то не предусмотрено (а жаль...). М-да.

Далее. Обстановка в нападении меняется в мгновение ока: только что ты гасил огневые точки противника, а через секунду флаг уже у тебя за спиной и ты — несущий и должен действовать соответственно. Главное в нападении — способность мгновенно приспосабливаться к изменяющейся обстановке. Штатная расстановка личного состава такова:

Несущий

Надежа-боец, концентрирующийся на захвате флага. Задача его проста: проникнуть во вражеский стан, схватить флаг, вырваться на волю и добежать до своей базы живым. Однако захват — дело деликатное, так что несущий обычно не назначается: им становится первый вцепившийся в чужой флаг штурмовик. Но вообще необходимо придерживаться следующих правил:

Не снабжай боеприпасами противника

Выжить во время штурма проблематично, а уж если вкогтился во флаг — ты вообще мишень номер один. Поэтому не заходи на базу врага с RL в руках и сотней ракет в рюкзаке за спиной, потому как, в случае твоей гибели, они достанутся противнику, а снабжение врага ракетами — откровенное вредительство. Лучше скинь ракеты тяжелой артиллерии, себе оставь немного, только чтобы отстреливаться на скаку, переключись на двустволочку, громобой или гвоздомет, сдай партбилет на хранение командиру — и за дело.

Двигайся быстро

Если флаг у тебя за спиной — ломись домой так, чтобы шуба заворачивалась и уши ветром прижимало, грамотно применяй крюк. Без крайней необходимости не вступай ни в какие перестрелки, иначе сперва отрежут пути отхода, а потом лишат и жизни, и флага. О врагах позаботятся ребята — теперь это их работа.

Меняй маршрут

Избегай передвижения с флагом по одному и тому же маршруту, старайся разнообразить свои проходы. А идиотов из команды противника всегда жди там, где они только и бегают.

Минируй отход

Флаг в твоих цепких лапах, мощными прыжками ты мчишься в сторону родной базы, а за спиной, обгоняя собственный визг, ломится свора озверевших от твоей лихости негодяев. Без промедления переключайся на GL и начинай, что твой Мальчик-с-пальчик, посыпать путь отхода гранатами. Лучше всего при этом бежать задом наперед. Это трудно, но можно. А если ты не изнурял себя тренировками, то просто подпрыгивай на бегу, постреливая в низкий потолок,- тогда гранаты будут падать у тебя за спиной, а уж преследователи напляшутся от души. Данная техника особо хорошо срабатывает в узких коридорах, где от взрыва уйти невозможно.

Кстати, о беге задом наперед. Обучись в обязательном порядке. Дело в том, что догоняющий, как правило, никогда не уворачивается от выстрелов, отважно отбивая гранаты лбом и подыхая до того, как сообразит, что неплохо бы и отпрыгнуть.

Оповещай базу

Совершив захват, немедленно оповести об этом базу (только не ори в голос, всю родню распугаешь). Привяжи сообщение к удобной клавише — печатать будет некогда. Парни выйдут навстречу и эскортируют тебя прямо до родного флага, а заодно разберутся с теми, кто в припадке бессильной злобы мчится за тобой по пятам.

Знай места, где можно затаиться

Бывает и такое, что ты рвешься на базу с добычей, а флаг твой таки утаскивают какие-то разбойные рожи. Тут самое время затаиться в уголочке, пока наши парни с этим делом разберутся. Уголок должен быть неприметным, располагаться недалеко от базы, чтобы из него можно было наблюдать за активностью врага, а при надобности и свалить оттуда по-быстрому. Применяем технику: "Мудрая обезьяна сидит на дереве и смотрит, как внизу дерутся тигры" (автор — Мао Цзе-Дун). Памятуя о симметричности уровней, там же надо искать притаившегося с ворованным флагом врага. Как только найдешь его, пошли сообщение; дескать, "Привет, Василий! Как же такое могло получиться?!" — и тут же стремительно его застрели. Если такого уголка ты не знаешь или не можешь найти (ну и ну-у...), беги прямо на базу, там ребята присмотрят и за тобой, и за флагом.

Штурмовик

Многоцелевой боец, не пользующийся при вторжении RL и GL. Основная цель при штурме бандитского гнезда соперников — выявление мест дислокации бойцов противника и отвлечение огня на себя. Когда флаг захвачен, штурмовик вступает в арьергардный бой с преследователями, конвоируя несущего. Если даже его убили, то, валяясь дохленьким на полу вражеской базы, он может действовать как разведчик, сообщая команде о расположении сил на базе и давая сигнал к атаке в неудобный для противника момент.

Тяжелая артиллерия

Ваше слово, товарищ Rocket Launcher! Ведут подавляющий огонь, преимущественно осколочно-фугасными из RL. Плотно взаимодействуют со штурмовиками. При стандартной схеме нападения тяжелая артиллерия сокрушает огневые точки противника издалека, а штурмовики под огневым прикрытием врываются на базу. После захвата флага также прикрывают отход, участвуя в конвоировании несущего.

Боевая связь

Согласованность действий в составе подразделения немыслима без четко налаженной связи, поэтому, как только в наушниках хрюкнет сообщение, обязательно прочитай. Если это касается тебя — жми ответный "Roger" ("понял" по-нашенски) и сразу приступай к исполнению. Сообщения должны быть краткими и содержательными — мы не в избе-читальне. Общаться можно по-разному: словами и жестами. Запрыгал командир на месте либо дал три зеленых свистка — выходи строиться! То же самое можно тайным кодом отдолбить табельным топориком по стене, можно разработать ритуальные пляски, как у пчел. Кому что ближе, лишь бы было коротко и доходчиво. Идеал — весь Клан сидит в одном помещении и переговаривается. В настоящее время в тайной Quake-лаборатории (это на уровне E2M7 Underworld, в той каморке, где буковки TC и TW к стенке прилеплены) стремительным домкратом заканчивается разработка поддержки голосовой связи в реальном времени. Сейчас специально обученными солдатами Quake завершается работа над возможностью изменения голоса, так что жди, уже вот-вот. Ну а пока продолжим про старый добрый слепой десятипальцевый метод. Разберем: кто, что, кому, когда и как сообщает.

Messagemode2

Как известно, язык — это лестница, по которой беда приходит в дом. Поскольку радистки Кэт рядом не будет, при выходе на связь необходимо соблюдать режим секретности, для чего в CTF существует режим messagemode2. В этом режиме переговоры ведутся только внутри команды. Обычно послания в Quake передаются так: нажимаешь "t", на экране появляется say, после чего ты пишешь сообщение и жмешь Enter. Это сообщение увидят обе команды. Мы поступаем так: набираем в консоли: bind y "messagemode2" и тоже давим Enter. Теперь нажатие на клавишу "y" позволит нам переговариваться в режиме messagemode2. Есть и другой способ, незатейливый, но очень быстрый: заблаговременно выдвигаешь консоль и набираешь, к примеру, bind p "say_team Атаs! Base taken!" и опять-таки жмешь Enter. Теперь в случае захвата базы врагом ты просто нажимаешь на "p" — и вся команда в курсе того, что ты, ишак бухарский, флаг профукал и база наша уже вовсе даже и не наша.

Время от времени неплохо вводить противника в заблуждение, якобы переговариваясь "открытым текстом" (через "t") и имитируя ложные намерения. Перед боем неплохо обменяться ритуальными оскорблениями, предложить супостатам самим носить их паршивый флаг на нашу базу. Пока один несет, остальные пусть стоят почетным караулом на пути следования и вежливо подпрыгивают; возможно, при таком раскладе их никто не тронет. Ну да ты еще не настолько крут, чтобы при твоем выходе в Сеть все строились на подоконниках с матрасами и тумбочками в руках, так что пока читай дальше.

Связь в обороне

Вся команда должна знать о том, что творится на базе. Если в ходе оборонительного боя тебя завалили и стащили флаг, немедленно дай знать об этом команде. Хуже нет, чем добежать до своей базы без брони, с десятью пунктами здоровья, с песней и дымящимся RL наперевес — а там враги кишмя кишат, как пасюки на помойке. Вякнуть не успеваешь, как уже разнесли тебя без остатка и с таким трудом захваченный флаг умыкнули — начинай все с начала. А ведь мог бы и отсидеться на тайной заимке, если бы вовремя предупредили. Оповещай базу:

- если заметил притаившегося с нашим флагом врага;
- если тебя разнесли на подступах к базе атакующие враги;
- если видишь наступающих с озверином или пентаграммой.

Примеры сообщений:
Base secure!
Need help at base!
Base taken!
Incoming Pentagram!
Incoming Quad!

Связь в нападении

В нападении личный состав разделен на группы — боевые двойки или тройки. Каждой присваивается кодовое наименование: Alpha, Bravo, Charly, Delta, Echo и так далее. В этом случае группа привязывается к клавише, например: bind c "say_team Charly Team". Командир нажимает клавишу команды Charly "c", затем быстро клавишу нужного сообщения. В результате получаем:
Charly Team:
Get them from behind!

А бойцы Charly стучат по клавишам, к которым аналогичным способом привязан "Roger", после чего группа начинает приступ с тыла. Примеры сообщений для нападения:
Attack!
Enemy ahead!
Cover me!
Hold this spot!
Extend defense! Incoming flag!

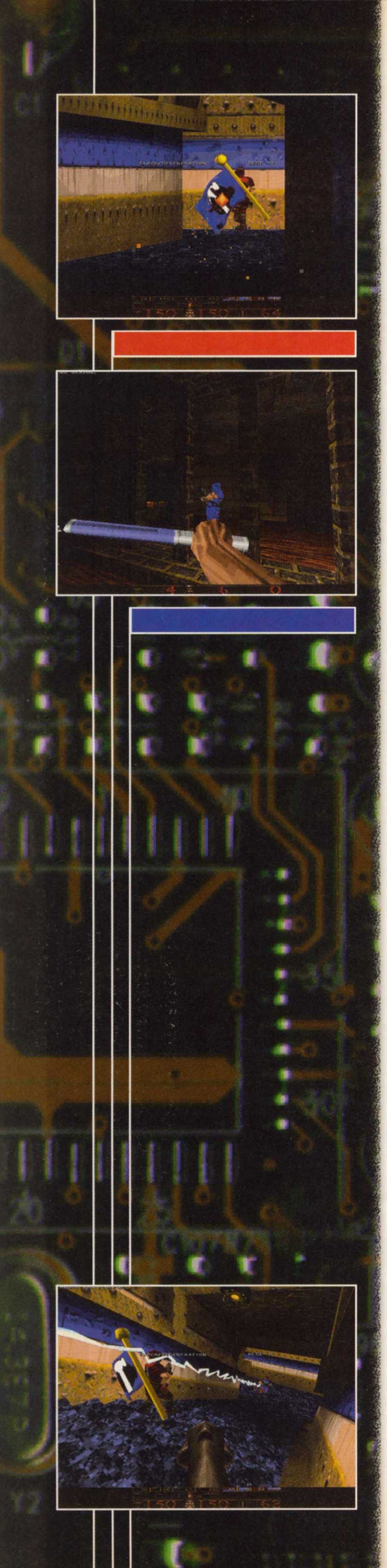
Атакующие группы скрытно выдвигаются в районы ожидания и начинают действовать по команде. Все действуют по единому плану, подчиняясь приказам командира. Если по ходу атаки ты геройски погиб на вражеской базе, не торопись бить по пробелу — вспомни о связи! Теперь ты — длинный палец команды в теле врага. Шевели оторванной башкой, осматривайся мертвым глазом, проводи рекогносцировку на местности. Пересчитай врагов по головам, оцени занимаемые противником позиции, заприметь снайперов и сообщи обо всем наболевшем, куда следует, а заодно смерди, распугивай этих паразитов! При большом желании можно и атаку скоординировать и направить — знай строчи. Хороший солдат даже мертвый полезнее, чем плохой при жизни.

Поддержка

Если ты нашел бесхозную руну и не можешь ее взять — своя уже в кармане есть, дай знать об этом команде. Если набрел на озверин или пентаграмму и не можешь взять сам, оповести об этом братьев-бойцов. Врагу они доставаться не должны ни в коем случае. Если у тебя ракет под завязку, поинтересуйся, не нужны ли они на базе.

Подбадривай оборону

Охрану базы необходимо постоянно подбадривать и хвалить, потому как любителей стоять в обороне не так много (как хотелось бы). Будучи в нападении, обязательно выходи с ними на связь, потому что их работа заслуживает всяческой похвалы. В крепкой спайке фронта и тыла — непобедимая сила! Вообще, боеготовность — как портки: ее постоянно надо поддерживать, потому что она все время падает.



Нахваливай врагов

Помни, что для общения с противником существует масса слов, помимо матерных. Хвали крутых бойцов, подкалывай неумех, но не хами. Может ведь случиться и такое, что как-нибудь вы будете сражаться в одной команде.

Заповеди

Не обстреливай товарищей по команде

Вреда это не причиняет (friendly fire, как никак), но ведет к расходу боеприпасов, возникновению ложной тревоги и неразберихи. А ведь сейчас не время для паники. Вроде всем все ясно, но какой-нибудь выдающийся кретин любопытства ради обязательно начнет дисциплину хулиганить. Я понимаю, без шуток на передовой трудно (хороша, однако, шутка — гранатой по башке), но лучше дождись появления врагов. Хотя с такими друзьями — зачем нам враги?! Таких мутантов надо гнать, а если никак, то выдавать им бамбуковые гранатометы с деревянными гранатами — пусть себе воюют.

Не подходи к товарищам близко

Не давай волю стадным инстинктам: не подходи к товарищам. Во-первых, ты закрываешь обзор и перекрываешь линию огня. Во-вторых, первая же граната, пущенная твердой рукой ворвавшегося на базу врага, разнесет вашу теплую компанию в клочья, только головы ваши, злобно скалясь и отвратительно щелкая зубами, покатятся в разные стороны.

Не переодевайся

Речь, как вы понимаете, идет о смене цветов штанишек. Переодевание в CTF — полный идиотизм. Либо меняй команду, либо веди себя как человек. При попытке переодеться тебя сразу порвет, как грелку. Попытаешься сменить окраску пять раз — правильный сервер тебя отторгнет как инородное нашему делу тело. В старых версиях игры можно было переодеть курточку, но цвет штанов всегда этих идиотов выдавал. Замечено, что занимаются этим всегда одни и те же дегенераты.

Не жадничай

Сидючи на базе, не хапай себе, как куркуль, все, что появляется. В то время, как ты сам упакован под завязку, брат-боец стоит рядом с одним винтарем, не успевая ничего взять по причине твоей небывалой прыти в припадках хозяйственных наскоков. То же самое касательно брони и здоровья: сразу старайся не брать — вдруг соседу нужнее? Однако, если по истечении некоторого времени никто не берет, возьми сам: нельзя допускать попадания своего имущества в лапы врага.

Не крысятничай

Зачастую бывает так: только ты угомонил свирепого врага искусной стрельбой и из его тела выпадает вожделенная тобой руна, как вдруг мимо тебя — шасть! — пулей пролетает "друг" и только ты эту руну и видел. То же касается флага и рюкзачков. Конечно, в горячке боя всякое может случиться, однако намеренно никогда так не поступай, потому как это хамство и вообще не по-джентельменски.

Уступай дорогу

Если тебе навстречу бежит ***несущий*** с флагом (чужим, конечно), немедленно уступи ему дорогу! Отмазки типа "А там красная броня появилась!" оставь при себе — его дело сейчас важнее.

Подводя итог плохому, хочется сказать: хоть для многих это и очень трудно, но — не будь идиотом! Изводить надо врага, а не братьев-бойцов. Веди себя достойно.

Теперь про хорошее.

Помни о команде!

Единственный способ одержать победу в CTF — действовать сообща. Всегда есть искушение совершить сольный проход по уровню и провести захват единолично. Однако — увы! — сие никак невозможно без крепкой команды за спиной и заканчивается появлением на какой-нибудь из respawning spot. А таких Чапаевых надо сразу в строй ставить, для чего и есть командир. Четко исполняй свои обязанности, особенно ежели стоишь в обороне.

Сам погибай, а товарища выручай!

Всегда приходи на помощь, особенно если в товарища засадили крюк и выкручивают ему кишки. Если ты впрягаешься за товарища, в следующий раз он встанет за тебя. Единственное оправдание — у тебя за спиной вражий флаг: тогда лети на базу, не обращая внимания ни на что.

Стратегия и тактика

Настоящая Игра начнется только тогда, когда появится опыт боевого взаимодействия в команде.

Как опытный людовед и старый душелюб, авторитетно заявляю: есть мнение (и не только мое), что враг должен быть хитрым, вероломным и коварным, конченой сволочью в четвертом поколении. Делаю отступление, проясняющее суть дела для незамутненного сознания детишек и интеллигенции.

Боевые действия — это когда в тебя стреляют и стараются убить. Подчеркиваю красным: то, что в обычной жизни считается трусостью и кровожадностью, на войне именуется военной хитростью и солдатской доблестью. А посему война — это Путь Обмана, как верно подметил еще две с половиной тысячи лет назад один известный китайский товарищ по имени Сунь Цзы. Поэтому во время войны ты незаметно подкрадываешься к противнику сзади и мастерски бьешь в спину. Нельзя дать врагу прийти в себя и начать защищаться. А наивность — хорошее качество для девочек, наивный же мужчина есть синоним дурака. Читал я тут как-то раз стенания одного юноши по поводу "войны Кланов", где им насовали по первое число широко известные (в наших узких кругах) кемперы из соперничающего Клана. Дескать, нечестно это! Даю бесплатный совет: не можешь забить кемпера — иди домой, тренируйся и думай, как его прижучить, а не ной, позорник!

Отсюда мораль: стань интересным врагом сам и только с такими же ребятишками воюй! Смело нарушай ленинские нормы законности в отношении врага! А иначе и играть неинтересно, радости от победы над очередной отарой овец — никакой. Quake — дело тонкое...

Для того, чтобы выиграть у хорошего вражины, придется как следует напрячь бицепсы обоих полушарий. Это вам не шахматы: тут постоянно думать надо, причем быстро. Вообще, думать трудно. Но ты попробуй — а ну как получится, да потом еще и понравится?

Оборона базы

Повторяю: самое главное в CTF — это правильная организация обороны. База — это, понимаешь, кузница победы. Девиз обороны: "Украсим Базу трупами врагов!" Нельзя произвести

захват, если твой флаг находится у врага. Уделяй обороне самое пристальное внимание. И хоть вражина боек, да наш защитник стоек!

Количество защитников колеблется в зависимости от размера команды и особенностей уровня. Чем больше входов на базу, тем больше народу должно быть в обороне. Если команда противника сильнее, если их больше, они лучше вооружились и понахапали рун — все силы на оборону, пусть приходят играть в нашу песочницу. Не забывай, что победа определяется по количеству фрагов, а их запросто можно настрогать, даже и не выходя из базы, а отрывая головы всем желающим потрогать наш флаг. Время от времени совершай дерзкие вылазки, пусть их оборона тоже не дремлет, а иначе враг стратегию просечет и тогда — пиши пропало. Прибегут сразу все, налетят, как мировая революция, и не то что флаг уволокут, а вообще всю базу по кирпичику раскатают.

Если силы команд равны, располагай своих бойцов в обороне, как было указано выше, а именно — занимай господствующие высоты с RL и GL, перехватывая огнем все проходы и обильно посыпая подходы к флагу гранатами при появлении врага. Исключи шаблон из этого дела, будь не предсказуем. Толково расставленные в обороне силы на раз делают обрезание всем потугам на захват. Ребята внизу пусть разбираются с агрессором стрельбой в упор из DBSG и гвоздометов. При случае они же возвращают на место флаг и подтаскивают боеприпас. А если какой-нибудь мерзавец все-таки сподобится стащить флаг, стоящие внизу организуют погоню с последующим вскрытием этого господина на предмет наличия совести. За подобный отвратительный поступок наказание одно — смерть! Однако не надо увлекаться: если все бросятся в погоню, флаг вернется на незащищенную базу, а там его уже какая-нибудь рожа расстрельная поджидает. Бывает и еще хуже, когда вся атакующая команда врага втягивается на пустую базу и начинает контролировать обе базы, а уж тогда...

Учитывая то количество боеприпасов и оружия, которые находятся на базе, даже вспоминать страшно, какого труда стоит вышибить с исконно наших земель творящих мерзости наглых оккупантов. Брошенная база — верный залог крупного проигрыша.

Если же битва происходит против клавишников, а по-нашему трактористов — этой гордости славного племени чайников (а они, как всякие ортодоксы, в своих жалких потугах непременно сбиваются в кучи, образуя трактористские ячейки имени Паши Ангелиной), то можно вообще у них флаг не захватывать, а просто мочить их без остановки, чтобы неповадно было соваться куда не след. С ними всегда можно славно порезвиться. Но лучше всего флаг у них сразу отобрать, но на базу к себе не тащить, а начать с особым цинизмом безобразно над ними глумиться, цедя их кровь ведрами: бегать с флагом по всему уровню и каннибальствовать — они это ненавидят!

Молот и наковальня

Это самый распространенный вариант обороны. Расклад таков.

Половина защитников занимает господствующие высоты и действует как артиллерия, т.е. долбит всех входящих из RL и GL по темечку. Это — молот. Руны силы и скорости — неплохая добавка. Задача — тотальная аннигиляция агрессоров.

Другая половина (наковальня) находится на полу и, оперируя громобоем, перфоратором или двустволочкой, как стальной метлой, проводит зачистку охраняемой территории. Руна скорости отлично работает в паре с двустволкой, а руна восстановления позволит малость подольше выстоять в вихре яростных атак. Эти же парни периодически простреливают угрожаемые направления — ведущие на базу коридоры — и не позволяют силам вторжения сосредотачивать огонь на артиллерии. Будучи наковальней, загоняют врагов в углы, облегчая артиллеристам процесс уничтожения. Берут врагов в крючья и рвут на части. Подбирают рюкзачки погибших и снабжают гранатами артиллерию. Таким образом, ребятам сверху приходится спускаться только для поправки здоровья и брони.

Если враг уносит ноги — отрезай ему дороги!

Враг — таки выкрал наш штандарт и поволок в свою берлогу. Однако беспощадная кара настигла злодея в дальнем закутке. Не спеши сразу телепортировать флаг на базу, особенно если твоя команда флаг еще не захватила. Можно спокойно минутку отдохнуть на месте расправы, благо враги (кроме одного) не знают, где это происходит.

Отражение атаки с артефактами

Если враг идет на приступ с озверином и пентаграммой на борту, не пугайся. Пентаграмма не дает причинить вреда здоровью, а вот на броню ей наплевать. Поэтому лупи по владельцу из самого большого калибра до полного истощения брони, и, когда действие пентаграммы закончится, он отбросит копыта после первой же гранаты.

Подводя итог

При такой комплексной организации обороны редкая сволочь добежит до середины базы. А до флага не долетят даже его жадные, липкие слюни. И только черная желчь разнесенных в клочья негодяев будет проедать аккуратные ямки в щедро политом кровью каменном полу нашего укрепрайона.

Нападение

При правильной организации обороны даже подойти к чужому флагу ничуть не легче, чем ежа укусить. Однако сделать это можно (в смысле — флаг взять, кусать ежа — это уже на собственное усмотрение). Решает вопрос дисциплина и координация.

Схема проведения диверсионных операций в тылу проста: разведка, незаметный подход малыми группами во фланг и тыл, охват, обход, внезапность и быстрота нападения, сковывание противника с фронта и нанесение удара главными силами с фланга и тыла, согласованные по цели и месту удары, стремительное продвижение в глубину, отход — чистый Quake!

Если на базу только один вход, на верную смерть в неукротимом наступательном порыве засылаются силы первого броска — пара камикадзе. Направление атаки — база противника и отдельно стоящий вражеский флаг, мерзко поблескивающий в углу. При огневой поддержке тяжелой артиллерии, походным порядком, держа дистанцию (чтобы обоим не завернуть ласты от первой же умело пущенной гранаты), они врываются на базу, сразу разворачиваются в боевой порядок, разбегаясь в стороны, принимая вражеский огонь на себя и сея ужас да безумие среди защитников. В самый разгар боя третий паренек — отличник боевой и политической подготовки — в красной броне и с руной сопротивления или восстановления на борту влетает следом и, искусно применяя крюк, овладевает этим украшением помойки — флагом, после чего старается также быстро оттуда слинять. Неудача — следующий отличник пошел. На базе с высоким потолком можно попробовать проскочить поверху, в горячке боя снизу могут не заметить. Если кто-нибудь из камикадзе еще жив (что случается крайне редко), он начинает прикрывать отход несущего. Если погибли оба — сразу после появления бросаются к местам наиболее вероятного прохода несущего и прикрывают его. Не задумываясь, закрывай его собой (с криком "Valhalla, I'm coming!") от гранат врага, помни: настоящие Quaker'ы не умирают, они отправляются в Ад на перегруппировку (he-he). Если атака не удалась — пробуй заново либо меняй тактику; благо, теперь ты знаешь расстановку сил внутри базы.

Blitzkrieg

Нападающие собираются с силами, накапливая боеприпасы, броню и здоровье. Оставив минимум защитников на базе, совершают дерзкую вылазку, азартно кромсая и ломая бешеное сопротивление и нанося знатный урон, опустошительным смерчем налетают на вражью малину всей толпой и со всех сторон сразу. Банзай, в натуре! Правильное применение данной техники гарантирует захват вражеской базы и ее удержание. При этом деле очень важно действовать скоординированно, иначе эта славная затея, к неистовой радости врагов, обернется жесточайшей бойней и захватом твоей собственной базы. Может выйти и совсем по-идиотски: произойдет взаимный захват баз. Чтобы такой конфузии не приключилось, внимательно слушай: затишье изобличает преступные замыслы врага. Не давай ввести себя в обман, тут все как у детей: если затихарились — наверняка, подлянку какую-то пакостную замышляют, готовься.

Кража века

Основные силы атакуют базу сразу с нескольких входов, принимая смерть лютую и изображая тотальный лобовой приступ (якобы Blitzkrieg). Специально назначенный толковый паренек тем временем дерзко, в одиночку, проникает с фланга или с тыла и уволакивает флаг. Жестоко обманутый враг бросится в погоню, но будет уже поздно. Остальные приступают к конвоированию. А бывает, что в пылу атаки удается опрокинуть оборону и всех защитничков перебить — ну, это уже просто чудесно.

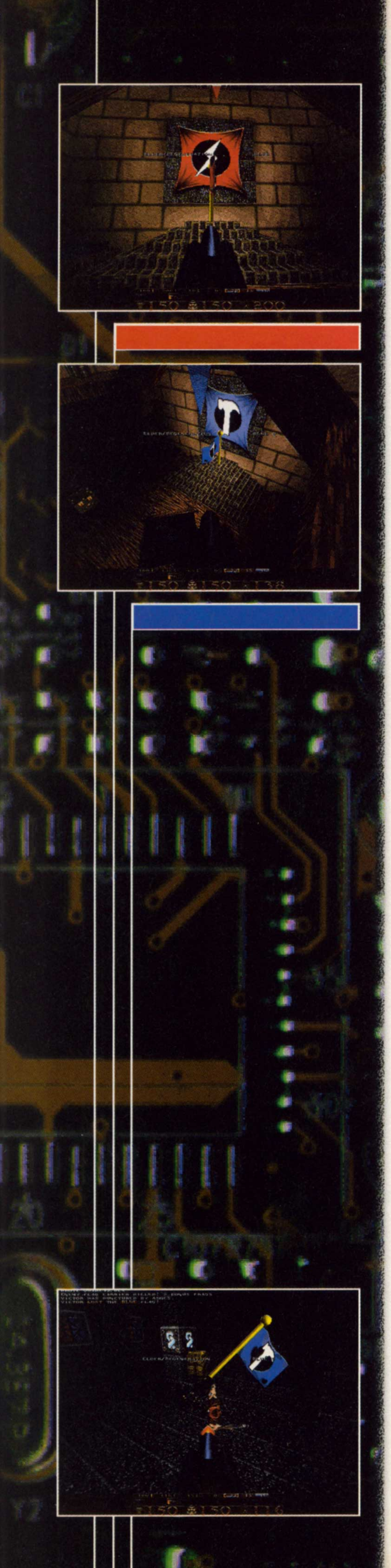
Пользуй крюк!

Простреливаемые пространства преодолевай только при помощи крюка — вероятность попадания по тебе сократится до минимума. То же самое под водой, дабы не захлебнуться при очередном рекордном заплыве.

При инфильтрации на вражескую базу для пущей незаметности целься в стену поближе к полу либо — если стоишь высоко — поближе к потолку. В первом случае крюк по-ниндзяйски протянет тебя, лежащего на пузе, по полу, а во втором — ты (в стиле "весенний полет стрижа"), аки птица скорби пролетишь над вражеским сбродом под потолком.

Освой технику grappling jump'a. Делается это так: запускаешь крюк в нужном направлении под потолок, а когда он протащит тебя примерно с половину пути, отпускаешь. После чего подлетаешь к месту высадки ничем не скованный. "Мы с неба синего, как гром с небес!" Тренируйся, очень полезная техника.

Если тебе повезло после гибели появиться на вражеской базе, постарайся извлечь из этого максимальную выгоду. Немедленно начинай



применять технику "хорек в курятнике": истерично метаться при помощи крюка по всей базе так, словно обожрался мяса бешеных английских коров. По ходу этих безумных скачек и здоровье парням подпортишь, и флаг захапаешь, обозлишь всех до невозможности и будешь приятно поражен тем, сколько ракет надо потратить ребятам на то, чтобы пристрелить человека, который сам не знает, куда бежит.

Не упускай случая выпустить кому-нибудь кишки при помощи крюка — такая смерть особенно унизительна. Не давай ему прицелиться, бегай вокруг жертвы кругами и помогай себе двустволочкой или гвоздометом. Можно забежать за угол, соскочить с мосточка вниз — лишь бы выйти из поля зрения. Если закрючили тебя — старайся подбежать к стене, лучше всего спиной в угол, чтобы целиться спокойно.

Если рядом есть телепортер — бери на крюк прыгающих в него, либо, зацепив кого-нибудь, прыгай в него сам. Насаженного на крюк пораженца разнесет в любом случае. В общем, крюку работа — душе праздник.

Материальная часть

Прежде чем приступать к боям — изучи в совершенстве матчасть, т.е. оружие, руны, крюк и уровни. Крюк позволяет срезать углы и сокращает расстояния. Имеющиеся на уровнях телепортеры еще больше ускоряют процесс перемещения. Изучи, какой куда тебя переносит, и беги кратчайшим путем. Продумай, где и как можно уходить от погони, как сподручнее обрубать хвосты, а где лучше посидеть в засаде. Подбери тайники на случай укрывательства вражеского флага. Выясни, на каком уровне и как наилучшим способом расставить силы в обороне и в нападении. Нащупай слабые места и работай по ним. Особенно это касается оригинальных уровней Quake ввиду их несимметричности. Для повышения уровня боевой и политической подготовки регулярно проводи среди личного состава Клана краеведческие смотры — конкурсы по теме "Знай и люби свой подвал/погреб".

Разбор полетов

По ходу битвы титанов всегда записывай demo. По окончании необходимо проводить внутрикомандный разбор полетов. Выявляются провинившиеся, назначаются виноватые, объявляются строгие выговоры (с занесением в грудную клетку), а особо одаренным прочищаются мозги унитазным ершиком. Не бойся поражения, сынок: это всего лишь урок, позволяющий научиться лучшему.

Тренировка

Всем известно, что от Quake-науки крепнут разум и руки. Уровень мастерства прямо пропорционален количеству времени, проведенному в боях и походах. К сожалению, все изготовленные под CTF bot'ы отличаются прямо-таки чудовищной тупизной, на них толком не потренируешься. Проводи тренировочные битвы с друзьями, поделив свой Клан напополам, ибо давно известно, что худший враг — это старый друг. Заодно сможете разобраться, кто на каком месте хорош. Если тебе не посчастливилось оттащить Службу в рядах непобедимой и легендарной Рабоче-крестьянской Красной Армии (а ведь ты там не был, а, сынок?), то рекомендую перед сном читать Боевой Устав Сухопутных Войск, разделы "Отделение" и "Взвод". Если ты его найдешь, конечно, так как нынешняя армия обучается и воюет исключительно по х/ф "Starship Troopers". А непосредственно перед отбоем тебе, как будущему Победителю Злодеев Вселенной, неплохо спеть спокойную боевую песню, например, No Quarter:

walking side by side with death
the devil mocks their every step
the snow drives back the foot that's slow
the dogs of DOOM are howling more...

Заключение

Как только ты освоишь все вышесказанное в составе подразделения и научишься применять полученные знания в деле справедливого лишения противника флага, при вашем совместном выходе в Сеть познавшие позор поражения враги в бессильной злобе будут просто рубить кабели своих компьютеров заранее припасенными топорами, поскольку никаких шансов на победу у них не будет. Даю тебе мое крепкое оперативное слово.

А сейчас иди, попарься в баньке, наденьь чистое исподнее, помолись, обложи процессор мокрыми тряпками (бой будет горячим!) и дави на кнопочку Power. Пойдем, окропим уровень красненьким. Время пошло. Наше время! ***Ступай, сынку, и без флага на базу не возвращайся***!

Благодарность

Хочу смиренно возблагодарить id Software за создание Великой Игры Всех Времен И Народов, Дэйва "Zoid" Кирша — за Capture the Flag, свирепых бойцов из Клана Xenocide (Butcher, Ender, Gentle Nova & Bounty Hunter) — за многое из вышеизложенного, IBM — за электронного болвана, 3Dfx — за фейерверк удовольствий, Intel — за то, что не дает заскучать моему кошельку, Microsoft — за Windows 95 (вялые овации, перекрываемые зверскими воплями "MUZDY!"), славный "Навигатор" — за вынос знаний в сражающиеся массы.

Старший опер Goblin,
а также Сидор "Еиd" Лютый

Среди информационных источников, использованных при написании данной статьи, автор хотел бы особо отметить материалы сайта **www.captured.com**



CTF FAQ

CTF FAQ ?? !

Capture The Flag: Frequently Asked Questions

? Что такое CTF?

! CTF один из наиболее известных Quake Add-on'ов для Deathmatch. В CTF от вас потребуется не только инстинкты убийцы и быстрая работа с мышкой, но и слаженная командная игра. Цель игры — захватить флаг расположенный на базе противника и принести его на свою. У противника, само собой цель прямо противоположная. Очки начисляются не только за убийство, но в большой степени за захват флаг. Все участники делятся на две команды (красную и синюю) и таскают друг у друга флаги.

? Где можно скачать CTF?

! Последняя версия всегда дублируется на Walnut Greeks Cd-rom. Там находятся полная инсталляция CTF. Скачать ее можно по адресу:
ftp://ftp.cdrom.com/pub/quake/planetquake/threewave/ctf/client/3wctfc.zip
Если же вам нужны просто отдельные уровни или надстройки над основной версией CTF — сходите на Slipgate Cental — там под это дело выделен целый каталог:
http://www.slipgatecentral.com/Addons/Quake_C/Deathmatch_Alternatives/CTF_Variants_and_Addons/

? Как проинсталлировать CTF?

! В сети вы можете достать две версии CTF-клиента. В версии 3.0 находится основной программный модуль и первые десять уровней. В версии 4.0 добавлены еще десять уровней. По приведенному в параграфе 2 линку вы сможете скачать обе версии одновременно. В этом случае создайте в каталоге QUAKE директорию CTF и распакуйте туда полученный ZIP архив. После чего игру можно запускать командой q95 -game ctf.

? Как побыстрее найти Quake сервер и приступить к игре?

! Для начала скачайте такую программу, как QuakeSpy. Найти ее можно на www.slipgatecentral.com в разделе утилит. Загрузив программу и установив ее на винчестер не забудьте поставить plug-in для своего броузера — очень полезная штука. Запустившись, QuakeSpy соединиться с информационным сервером и скачает базу активных Quake — серверов. В появившемся списке выберите сервер напротив которого стоит значок CTF. В нижнем окне появится число играющих на сервере и имя карты, но главное PING. Желательно если его величина будет колебаться в пределах 300~500ms в среднем иначе играть станет невозможно. После чего щелкните на приглянувшейся вам сервер и, если вы правильно указали в опциях каталог с Quake — запустится игра и произойдет подключение к серверу. Первым делом обратите внимание на цвет вашей команды, а потом вперед — за вражеским флагом! Фрагом.

? А можно ли запустить Quake без наличия QuakeSpy?

! Для этого вам понадобится точный адрес CTF-сервера. Выяснить его можно зайдя на страничку клана этого сервера. Также можно скачать plugin под свой броузер, позволяющий вам запускать Quake просто щелкая на ссылки с IP адресом. Выяснив точный адрес игрового сервера загружаем Quake, выбираем протокол TCP/IP и конектимся.

? Какие самые известные CTF сервера?

! Эту информацию всегда можно найти на страничке ЗаВхоЗа. По мне так лучше всего резаться на quake.postman.ru.

? Как мне улучшить связь с сервером?

! Прежде всего апгрейдните сам Quake до версии 1.09. Это версия написана под Windows 95 и значительно ускоряет вывод графики под DirectX, плюс в ее комплект входят обновленные драйвера для игры по протоколу TCP/IP. Программу update можно скачать на сайте id Software, либо на страничке ЗаВхоЗа (quake.spb.ru).
Еще один неплохой совет — пингните несколько раз тот сервер, на котором собираетесь играть. Таким образом вы сможете вычислить средний пинг — иногда он варьируется в пределах тысячи (первый раз 500ms, второй раз 1300ms, третий раз 270ms).
Как правило не у каждого российского провайдера есть свой канал. В этом случае рекомендуется искать quake сервер на канале вышестоящего провайдера. (например у Корбины линк на демос — соответственно лезем на quake.demos.su и т.п.). У некоторых провайдеров есть свой quake-ctf сервер (например тот же
aha — quake.postman.ru:27000).

? А можно ли играть в Quake-CTF по локальной сети, и что для этого потребуется?

! Настроить CTF сервер в локальной сети достаточно трудоемкое дело. Прежде всего вместе с дополнительными уровнями и клиентской частью вам понадобится пакет CTF сервера. Например Three WAVE CTF версия 4.0. Скачать его можно по адресу ftp://ftp.cdrom.com/.20/planetquake/threewave/ctf/server/3wave40.zip Загрузив файл разверните его в каталог CTF, где у вас уже находится pak0.pak и pak1.pak. Теперь отредактируйте autoexec.bat и пропишите там все необходимые настройки. Наиболее важной является переменная TEAMPLAY. Сохранив все изменения зайдите в каталог SRC и запустите там qcc.exe (Quake C compiler — скачать можно по адресу ftp://ftp.cdrom.com/.20/planetquake/qng/qutils.zip). После этого запускаете одну из машин в сети как сервер. Если ее планируется использовать только в этом качестве, вполне хватит любой четверки (сервер запускается командой quake -dedicated 16 -game CTF). После чего можете подсоединяться к серверу и играть.

? А что к примеру означает в адресе сервера наподобие www.aha.ru:25501 цифры росле двоеточия?

! Эти цифры ничто иное как порт игрового Quake-сервера, к которому вы будете подсоединяться. На некоторых крупных серверах запущены сразу две, а то и три различных версии Quake. Для подключения к нужной версии требуется правильно указать порт сервера. Чтобы избежать путаницы в адресах, как правило используются стандартные номера серверов. Как правило стандартная версия Quake запущена на порту 25000. Для Team Fortress выделяется 25500 порт, ну а в CTF можно поиграть, как уже говорилось выше, подключившись к 25501 порту.

? Да кстати, а существует ли еще какие-нибудь интересные Multiplayer Deathmatch Add-on'ы?

! Да сколько угодно. Перечислять их все просто невозможно - постоянно появляется что-то новенькое. Из самого интересного стоит отметить Team Fortress, один из самых интересных симуляторов командной игры. Но на эту тему мы поговорим в следующем номере. Материал обещает быть очень интересным.



Возвращение

– Слава Всевышнему, вы вернулись! – приветствовал меня хозяин таверны Огден, когда я, после длительного отсутствия, снова оказался в деревне. – Здесь, у нас столько всего произошло! Но, что это я вас в дверях держу – проходите, сейчас я быстренько чего-нибудь соображу из еды.

Я осмотрелся: все здесь вроде по старому. Рядом с таверной – кузница Гризволда и дом лекаря Пепина. Со стариком Элдером я уже поздоровался. К Джилиан зайду чуть позже, надо немного отдохнуть с дороги и почистить одежду.

Пока я усаживался за столиком в углу, Огден уже нес тарелки со снедью.

– Как я рад, что вы опять в наших краях! Нам опять нужна ваша помощь – продолжал хозяин таверны, наливая в стакан вина.

– Неужели опять расплодились?

– Похоже, их стало даже больше – вздохнул Огден.– Наш местный пьяница клянется и божится, что видел невдалеке от своего дома каких-то совершенно жутких тварей. И, похоже, это не померещилось ему с перепоя, так как он был очень сильно напуган и трезвым ходил тогда целую неделю, что на него совсем непохоже. Опять с наступлением сумерек приходится запирать все ставни и двери, потому что на улицу выйти просто страшно! По ночам здесь творятся кошмарные вещи. У меня снова утащили вывеску, а у Гризволда учинили полный разгром – ворвалась как-то ночью целая орава бесенят, и давай крушить все подряд. Гризволд до самого утра держал оборону в спальне, отмахиваясь от нечисти кузнечным молотом. Утром он не досчитался многого. Но больше всего он жалеет о магическом камне и какой-то особой наковальне, которая помогала ему делать хорошее оружие. Пепин жалуется, что опять какие-то козлы загадили святой родник, и ему трудно стало делать эликсиры. Мы просили многих воинов помочь нам справиться с дьявольским отродьем, но все они так и сгинули в подземельях... А не далее как месяц назад пришел один страхолюдин с посохом, назвался магом двадцатого уровня и сказал, что изведет супостата. Я на радостях накрыл стол своими лучшими яствами, достал бочонок лучшего вина. А этот тип, вместо того, что бы вести себя как полагается порядочным людям, выпил весь бочонок, а затем забрался в погреб, где пропьянствовал два дня, полностью уничтожив все мои запасы спиртного. Мы хотели образумить его, но он никого не пускал, угрожая, что спалит дом молнией. Иногда, правда, выходил на улицу и забавлялся тем, что пускал огненные шары в окрестных собак. На утро третьего дня выполз, наконец из погреба и стал требовать опохмел. А где я ему возьму, если он все уже выпил?! Да и деньги у него кончились. Хорошо, Пепин помог, дал алкоголику какой-то эликсир. Смотрю, повеселел маг, взял свой посох, пошел в подземелье...

Тут, прерывая рассказчика, скрипнула входная дверь.

– А вот, кстати и наш разведчик – Огден поднялся навстречу хромоногому мальчишке, входящему в таверну – расскажи, что ты видел.

– Ну, значит так – мальчуган деловито уселся на табурет – Решил я посмотреть, что у этого мага выйдет, и пошел за ним потихоньку. Спустился он в подземелье, а тут на него с трех сторон – зомби! Ну, думаю, забьют мага. А тот что-то буркнул и дыхнул на них. Зомби так замертво и попадали! Думал магия, оказалось – перегар... Потом пошел дальше, открыл какую-то дверь, смотрю, а там бесенята. Да много! Запрыгали, замахали копьями. А маг как заорет: "Эй, вы, дети подземелья, туды вас растуды! А ну быстро вытряхивайте все из карманов! Деньги налево, предметы направо! Считаю до двух!

Те обомлели от такой наглости, и как-то даже притихли. А маг досчитал до двух, и завернул такое десятиэтажное ругательство, что бесенят смело как волной. Уши у них завернулись трубочкой в прямом смысле – сам видел! Теперь я понимаю, что значит маг двадцатого уровня, не врал мужик. Потом прошел нетвердой походкой по залу, запихал все, что смог найти в котомку, и на выход. Все вещи толкнул Гризволду, оставил только какую-то странную кожаную куртку в заклепках с какой-то странной надписью на спине. Кажется, "Айрон Мэйден".

– Потом опять ко мне – Огден убрал тарелки – Стал опять требовать выпивку. Говорит, нужна для восстановления маны. Ну что мне с ним было делать?! Сказал ему, что ману можно поправить у Адрии, нашей ведьмы. Туда и пошел...

– Проходя мимо стада коров, превратил одну из них в какого-то страшного глиняного человека, – продолжал мальчишка. – Перепугал фермера до икоты. Поспорил с Адрией, обозвал ее всякими нехорошими словами, набрал пузырьков с синей жидкостью и, наконец, убрался в подземелье. Больше мы его не видели...

– Сгинул – задумчиво произнес Огден – Конечно, нехорошо так говорить, но все мы вздохнули с облегчением, когда он исчез. Надеюсь, Господь сохранит его душу.

Все замолчали.

– Вы ведь нам опять поможете, ведь так? – спросил мальчуган, обращаясь ко мне

– Конечно – ответил я, – Затем я и пришел.

***

– Я его видел! – с этими словами бесенок вбежал в подземелье, наполненное такими же бесенятами, скелетами и зомби. – Я его видел! Нас опять надули! В контракте совершенно четко, белым по черному оговорено: "участие в охранных мероприятиях и борьбе с оппонентами не сильнее второго уровня". А этот тип, что сидит сейчас у Огдена?! Это не обычный герой, вооруженный кортиком и одетый в китайскую кожаную куртку! Это танк Т-80 с активной броней и полным боезапасом! Убьет и не заметит. Нас опять под-





ставили! Наверняка вы все еще не пришли в себя после того вторжения мага, когда к нам ввалился какой-то жлоб в нетрезвом виде, рявкнул: "дезинфекция!", применил магию массового поражения, всех обчистил, а когда подошло подкрепление — со словами: "I`ll be back!" смылся в портал. В общем, советую спрятаться где-нибудь. Может не заметит. И дайте кто-нибудь по башке тому скелету, что спрятался в бочке у входа, чтобы не стучал так громко зубами от страха: демаскирует. Как хотите, а я сваливаю на девятый, к горгульям. Хотя нет, они какие-то тормознутые, только и делают, что сидят и медитируют. Нет, я к девочкам, на тринадцатый! Впрочем, и они не долго протянут — у них из брони только "бикини"... Значит — в ад, к Дьяболо. Кто взял мой крем для загара?!!!

В подземелье

Ну, вот и вход в подземелье. Довольно крутые ступени, между прочим. Наверняка тот мальчишка где-то сзади увязался, поэтому надо выглядеть достаточно солидно и, хотя бы не загреметь по лестнице во всей амуниции, а то потом вся деревня смеяться будет. Ага, вот вроде и первый зал. Так, надо что-нибудь сказать такое, патетичное. Что-нибудь о запахе смерти, витающем под этими мрачными сводами, или что-то подобное. Для публики, разумеется. Но, не знаю, как насчет "запаха смерти", но чем-то здесь определенно воняет. Как в канализации. Я набрал воздух и рявкнул:

— Все! Баста карапузики! Кто не спрятался — я не виноват!

Ответом мне была полная тишина. А где монстры?

Мои мысли прервало какое-то поскребывание сзади. Обернувшись, я увидел, как какая-то смешная раскоряка, по описаниям вроде как Скавенджер, царапает мои доспехи.

— Тебе чего надо, зверюшка, шампунь от блох?

Та устрашающе, и, как-то обиженно зашипела, и принялась царапать еще усерднее.

— Отстань, гадина, знаешь, сколько я полировал эту сталь?!

Та не унималась и я, подняв ее за хвост, дал твари хорошего пинка. Скавенджер, громко шипя, пролетел в дальний, темный угол зала и, похоже, сбил с ног скелета. Тут, из темных углов, из-за колонн они и полезли. Но мне ли было их бояться? Тем более с моим вооружением! Удар мечом — и на пол сыпятся кости, щиты, какие-то плащи и золотые монеты (интересно, где скелеты их держат — в черепушках, что ли?). В общем, где-то минут за пять управился со всей бандой. Посмотрел на гору предметов, оставшихся от монстров. "М-да, всю эту кучу мне не унести, а оставлять гадам тоже не хочется". Тут я вспомнил о мальчишке, наверняка откуда-то наблюдавшим за мной:

— Эй, парень, оставляю все барахло тут, под факелом. Похоже, есть кое-что интересное, — крикнул я ему. — Отволоки наверх, к Гризволду. Уже отходя на приличное расстояние, услышал, как мальчишка собирает вооружение монстров, и улыбнулся: "Похоже, челночный бизнес налажен".

Подземный уровень один, другой, третий... Зачищая один коридор, влез в какой-то пролом в стене, и очутился в небольшом гроте с подземным ручьем, окруженный рогатыми демонами.

"Так вот значит кто ручей изгадил" — подумал я. И тут я вспомнил о книге, которую только что подобрал. Книга описывает заклинание "берсерк", что по идее, должно провоцировать монстров на взаимоуничтожающую резню. Я решил наказать козлодемонов именно таким способом и открыл книгу. Буквально первые строчки привели меня в недоумение. "Неужели так просто?!"

Я вышел из-за скалы и крикнул, обращаясь к одному из монстров: — Тебя козлом обозвали!

Тот вскочил, схватил свою булаву, и, с блеянием: "За козла ответишь!" накинулся на ближайшего собрата. Я отошел за угол и подождал, пока шум потасовки не стих, размышляя о непроходимой тупости этих созданий. Забегая вперед, скажу, что Пепин отблагодарил меня за эту, почти "ассенизаторскую" работу, вручив Кольцо Правды и Почетный Диплом Гринписа.

***

— Что я вам говорил, Босс! — бесенок стоял навытяжку перед самим Дьяболо, мрачно смотревшего на магический экран, показывающий Героя, довольно легко расправляющимся с целой толпой монстров, окруживших его со всех сторон. — У деревни появилась новая "крыша" и нам там ловить нечего. Вы только взгляните: это же настоящий "чистильщик"! У него только удар побольше полторы сотни единиц! Мы не...

— Заткнись! — рявкнул повелитель ада вмиг съежившемуся бесенку. — Убирайся на пост! Живо!

Дьяболо погасил экран и задумался. Затем встал, подошел к отливающему фиолетовым магическому кристаллу и, произнося заклинание, подумал: "Значит, придется выпускать На-Крула..."

Магический экран снова засветился и стал показывать какое-то иное помещение, очень похожее на склеп. Дьяболо всмотрелся в изображение и глаза его расширились от ужаса.

— Что?!!!

Встреча

На девятом уровне, в пещерах, куда я спустился, застаю прелюбопытнейшую картину: представьте себе — низкие пещерные своды, кое-где на поверхность выступила лава, отчего довольно жарко (но и светло), и кругом лежат дохлые монстры, от некоторых осталась только кучка пепла.

И где-то издалека какой-то хриплый голос (голоса?) довольно фальшиво горланит какую-то песню. Заинтригованный, я подхожу поближе и вижу уморительное зрелище: посреди открытого пространства, в каком-то загончике, сидит пьяный в стельку маг, и в обнимку с не менее пьяными двумя кислотными собаками старательно выводит: "Призрачно все, в этом мире, и-к, бушующем..." Одна из псин жалостливо подвывает, и я, чтобы не упасть от хохота, опираюсь на меч. Тут, из-за поворота появляется Шторм Лорд, здоровый такой, знаете ли демон, синий и страшный. Подходит к загону и начинает злобно шипеть на поющих. Маг вздыхает и отмахивается ладонью: "— Оставь меня, зверюшка, я в печали..." Демон, рассвирепев, пускает молнию, которая задевает одну из собак, которая взвизгнув, прячется за спину мага. Тот как заревет: "— Ты что Шарика обидел?! Да я из тебя барбекю сделаю, ящерица ты рогатая!" — хватает посох, и, я не успеваю моргнуть, сжигает монстра огненным шаром. Тут он, наконец, замечает меня.

— Лихо вы его — говорю я, открывая калитку в загон. Маг исподлобья смотрит на меня:

— Зачем пришел, служивый? — глухо спрашивает он. — Собачек не тронь, они мои. Я их переколдовал, они больше не кусаются.

— И давно ты тут "гудишь"? — отвечаю я вопросом на вопрос, с любопытством рассматривая его посох. Знатная вещь!

— Мое дело. — Отрезает он. Потом вздыхает: — Если честно, не помню. С тех пор, как научился ману в самогон перегонять. Ты, кстати, не из деревни?

Я киваю. Еще один тяжелый вздох. Похоже, беднягу терзает что-то, и ему надо излить душу. Я усаживаюсь на бочку и поглаживаю тихо скулящего Шарика.

— Понимаешь, — продолжает маг, — был у меня, ну, творческий кризис, забрел я как-то в деревню, ту, что наверху. Жители попросили меня истребить нечисть. Я согласился, конечно, да не удержался, принял лишнего, жителей обидел. Адрии гадостей наговорил... Эх! Какая женщина! Как мне теперь ей в глаза смотреть?!

Маг прослезился, и Шарик заскулил еще громче.

Я поднимаюсь, стряхиваю пыль с доспехов, и говорю магу:

— Могу помочь тебе, старина, если портал в деревню откроешь.

— Что? Портал? — обрадовался маг, — Да раз плюнуть!

Опять взмах посохом, и, прямо передо мной возникает светящийся овал.

— Как другую собачку-то зовут? — спрашиваю я, перед тем как первым исчезнуть в синем мареве.

— На-Крул.

— ?!!!

Я думаю, ты мне потом кое-что расскажешь.

В общем, все получилось хорошо: я убедил жителей деревни, что маг раскаялся в содеянном, и он постарается загладить свою вину перед ними. Адрия простила бедолагу и приготовила специальный эликсир, кодирующий от пристрастия спиртного. Гризволд подарил нам свое новое изобретение. Как он сам его назвал: " Магический артефакт, повышающий противостояние молниям на 90 процентов". Хотя я подумал, что это просто цепь, работающая как заземление.

Маг все допытывался у меня, что я такое тяжелое таскаю в своей поклаже. Я пространно попытался объяснить, что это некий предмет из моего прошлого странствия, что-то вроде сувенира. Маг, похоже, не поверил. Только буркнул, что полагает, что "этот сувенир тебе пригодится". Надеюсь что нет — подумал я, надевая доспехи.

Финал

— Похоже, это самый глубокий зал — сказал я, осматривая видимую часть зала, куда мы только что спустились.

— Значит, главный гад где-то здесь. — буркнул маг и крепче сжал свой посох, осторожно ступая в темноту. — Интересно, что это за оранжевый луч...

— СТОЙ! — крикнул я, но было поздно: маг неосторожно дотронулся до пересекающего зал тонкого оранжевого луча. Грохнул взрыв, отдавшись гулким эхом по подземелью, и нас сбила с ног ударная волна. Осколки ранили мага. Но и этого было мало. Со всех сторон из черноты на нас начали надвигаться рыцари в черных доспехах, во главе которых шла огромная белая зверюга. Я нахмурился. Зверюга воздела лапы, раздался глухой треск и в меня ударила молния, прожегшая дыру в моих доспехах. О, если бы не изобретение Гризволда!

— Кто это? Что это? — маг побелел как полотно и во все глаза таращился на страшного монстра.

— Похоже, это уже не твоя война. Вызывай портал и уходи — сказал я магу, сбрасывая дымящиеся и, бесполезные теперь доспехи и вынимая из своей поклажи новенький композитный бронежилет и беря в руки ЕГО.

— Что это? — глаза мага, уже почти уходящего в портал, расширились еще больше.

— "Перфоратор". — Процедил я сквозь зубы и нажал на курок.

Как я соскучился по этому звуку! Непередаваемому звуку работающей машины, с огромной скоростью выплевывающей девятимиллиметровые гвозди. Разрывающих врагов на части.

Строй рыцарей распался. Один за другим на месте жуткого воина ада вспыхивал огонь и на пол сыпались продырявленные мной уже пустые доспехи.

Большая зверюга из белой стала серой и затряслась от страха. — Это опять он! — заревела она и бросилась бежать. Я хотел пустить вдогонку Шамблеру (ну да, это Шамблер, кто же еще!? Тот, недобитый) длинную очередь, но вместо этого перфоратор издал щелчок. "Все двести патронов" — я опустил ствол и сплюнул: "Опять ушел, гад!"

И вдруг навстречу мне шагнул сам Дьяболо в сопровождении целой толпы воинов зла. Здесь и двухголовые огры и черные рыцари, и Троу, и какие-то субъекты в рясах и со "шмайсерами" наперевес...

Впереди всех, довольно хихикая, стоял бесенок, гордо сжимая огромный для него дробовик вместо копья.

Я шепнул пару фраз в прикрепленный к шлему микрофон и громко сказал, обращаясь к Дьяболо:

— Значит решил пойти против правил?

— Ты ждешь честной игры от повелителя зла!? — Дьяболо захохотал. — Да, кстати, если не ошибаюсь, у твоего гвоздомета патроны кончились.

"Что правда — то правда" — подумал я, прикусывая губу и соображая, как бы потянуть время.

А Дьяболо, усмехаясь, стал подходить все ближе.

— Мы тебя не больно заре...

Слова твари прервал грохот разрушаемой стены сзади меня и, в образовавшийся большой пролом, в зал, почти задевая потолок и гулко ступая, вошли четыре "Мамонта" со знаками Конфедерации Северных Городов. У меня вырвался вздох облегчения: — А вот и кавалерия!

— Сэр, у вас проблема? — из динамика на ведущем роботе раздался голос сержанта.

Я показал на Дьяболо.

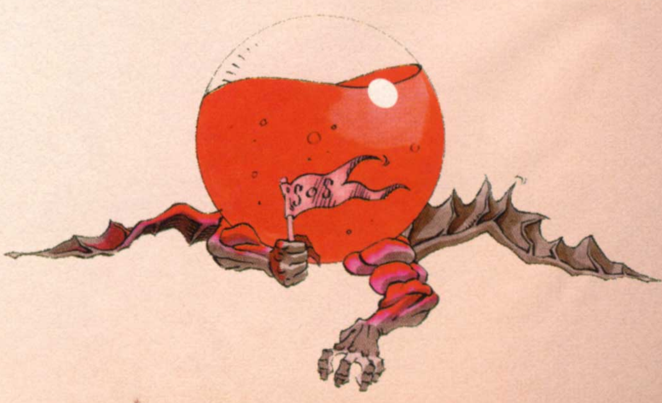
— Вот ЭТО и есть ваша проблема?!!! — удивленно воскликнул мой спаситель, и я увидел, как четыре красных луча лазерных прицелов заскользили по оторопевшей морде Дьяболо. Щелкнули сервомеханизмы, досылая ракеты в пусковые желоба и тихо загудели генераторы, "разогревая" активаторы лазерных пушек.

Стоявший впереди бесенок выронил дробовик и драпанул куда-то.

Дьяболо попятился вместе со своим воинством и быстро заговорил:

— Понимаю. Заблуждался. Ошибался. Обознатушки-перепрятушки. — после чего произнес какое-то заклинание и армия тьмы исчезла. "Мамонты" тоже развернулись, скрылись в проломе и мы с Дьяболо остались один на один. Я снова взял мой меч и шагнул навстречу бою....

stepanov@starshina.com





подведение итогов

Приветствуем всех!

Наконец то мы сподобились подвести итоге по третьей и четвертой игре. Объясняется эта колоссальная задержка некоторыми специфическими причинами. В силу этих же причин опубликовать пятую заключительную часть в этом номере представляется невозможным. Увы.

"Глаз Шторма"

подведение итогов

Квест №1

***Стоимость:* 20 кредитов**

Ситуация: В самом начале своего путешествия через осколочные миры Игрок оказывается на автотрассе и вынужден принимать участие в более чем странном ралли. О какой именно трассе идет речь, и к миру какой игры она относится? Поясните также, кто такой комментатор, и укажите, какая еще игра и в каком виде проявилась в данном эпизоде.

Решение: Действие разворачивается в игровой реальности MegaRace, на трассе Aquatube (в Maeva), которая представляет собой проложенную под водой гигантскую трубу, сделанную из относительно прозрачных материалов. Комментатор – разумеется, никто иной, как хорошо всем известный Lance Boyle. Все произносимые им реплики приведены совершенно точно, за исключением двух моментов. Во-первых, обращение "Enforcer" заменено на Созидающий. Во-вторых, в одном месте он произносит не "худший кошмар реальности", как то было в оригинале, а "фабрика кошмаров реальности". Фабрика кошмаров является точным переводом названия Fear Factory – именно так прозывается альтернативная металлическая команда, написавшая все музыкальные треки для Carmageddon. И именно ее музыка грохотала из динамиков автомашины, захваченной Игроком. На Carmageddon, который и явился второй упомянутой в этом эпизоде игрой, косвенно указывало и то, что Созидающий вынужден был спасаться от норовящих раздавить его автомашин.

Победители: PC Duck, Александр Малявин, Сергей Драгомиржский.

Комментарий: Что ж... В общем, названы были все автосимуляторы, где присутствует элемент action. Объявлялся и Quarantine на пару с Road Warrior, и приставочный эмигрант Twisted Metal, и еще целый сонм колесных боевиков. Death Track и Interstate '76, конечно же, тоже не были обойдены вниманием.

MegaRace назвали многие, что и неудивительно. Обе части, хотя речь шла только о первой. Комментатора сподобилось опознать уже куда как меньшее количество отвечавших. Наименования "Maeva" и "Aquatube" для большинства вообще оказались за границей их познаний в данной игровой автореальности. А вот касаемо Carmageddon... Саму игру разгадали многие. Еще бы! – раз автомобиль преследует человека (то бишь Игрока) с целью его удавления-расплющивания, значит, Carmageddon, тут и думать не о чем! Про команду Fear Factory, которая являлась основным подводным камнем для рискующих отвечать на данный квест, вспомнили очень немногие.

Квест №2

***Стоимость:* 25 кредитов**

Ситуация: Кем является четверорукая (до произошедшего позже преобразования), и какую ошибку совершил Игрок, в конце концов все ж таки умудрившись настроить ее против себя? Для полноты картины будет неплохо, если вы приведете официальные названия применяемых четверорукой приемов.

Решение: Четверорукая являлась гибридом Лары Крофт (Tomb Raider 1/2) и Шивы (Mortal Kombat 3). Обе были наемницами, обеим приходилось убивать, однако Шива изначально принадлежала к силам Зла, в то время как Лара вряд ли может быть воспринята иначе, кроме как полностью положительная героиня. Воссоединенные вместе, они дали равновесного персонажа, находящегося посередине между Добром и Злом и в то же время способного постоять за себя. Иными словами, идеальную подложную кандидатуру для замены носителя Равновесия, что и требовалось Неверию.

Игрок совершил ошибку, не позволив четверорукой сразиться с кентавроидами, ее исконными врагами по игровой линии Шивы. Как известно, Шива служила при Шао Кане телохранительницей Синдел и пребывала полностью на его стороне, пока означенный Шао Кан не сподобился поставить по главе войск своего нашествия Мотаро, кентавроида; тогда Шива решила, что Шао Кан собирается уничтожить также и ее расу, как он в тот момент уничтожал землян, и выступила против него. И аналогично, когда Игрок не дал ей подраться с напавшими кентавроидами (надо заметить, шансы у последних в подобном бою были бы небольшими), она окончательно поверила убеждениям создавшего ее Неверия. Игрок стал ее врагом.

За неимением пистолетов четверорукая применяет только те приемы, которые свойственны Шиве. А именно – Ground Stomp, Mega Stomp, Fireball. А также, конечно, все обычные приемы (как то: рукомахательство, ногонаддавательство и гимнастические кульбиты), что свойственно и Ларе, и Шиве, и вообще любому человекоподобному существу.

Победители: Дмитрий Блинков, Павел Данилов, Максим Яковлев.

Комментарий: Элементарнейший квест, на который относительно правильных ответов оказалось достаточно много, тем более что ничего обосновывать не требовалось: Лара, Шива, три приема и суть ошибки Игрока, – всего-то делов! Однако идеально правильные ответы отыскать составило некоторую проблему. Во-первых, люди резались на точных названиях приемов Шивы. Во-вторых, разумеется, далеко не всегда верно указывали ошибку Игрока. То он ударом камня по затылку четверорукую на себя озлил – видимо, Игрок есть тварь бессловесная, которая не способна затем толково четверорукой объяснить, ради каких целей подобное непотребство с ее затылком совершено было. То еще что...

Квест №3

***Стоимость:* 15 кредитов**

Ситуация: Перечислите элементы игры, в мире которой появляется четверорукая. И охарактеризуйте присутствующий там элемент, который к данному миру не относится.

Решение: Игровая реальность Hexen II, элементы: овца, крылатые собакоголовые твари, всякоразные деревца и тому подобное. Голова зайца на шесте относится к миру DOOM, а нарисованный на ней символ – ни что иное, как power-up телепортации все в том же Hexen II.

Победители: Антон Стенин, Алексей Макаров aka Master, Veles.

Комментарий: Печально. В России не любят DOOM. Не играют в DOOM. Как минимум – не проходили его до конца и не видели заставки с насаженной на шест заячьей головой. Очень печально. Или, может, Quake настолько умы захватил, что народ уже классику не помнит?..

Hexen II с грехом-пополам отгадывали. Разве что овцу кто-то умудрился инородным элементом обозвать, ну да не суть важно. Но вот заяц обезглавленный для многих стал непреодолимой глыбой преткновения.

Квест №4

***Стоимость:* 25 кредитов**

Ситуация: Относительно развернутый вопрос. В каком мире происходит первое "знакомство" между четверорукой и Игроком, откуда взялись паук и муха (и почему они дерутся), какие принадлежащие к этому миру заклинания были применены в ходе последовавшего поединка со всеобщим участием?

Решение: Игровая реальность Dungeon Keeper. Паук и муха, как точно подметил некто из отвечавших, "взялись из портала", иначе говоря – исконные обитатели мира Dungeon Keeper; дерутся они в силу своей природной неприязни друг к дружке.

Заклинаний было применено три. Первым Неверие использовало Possess Creature, вселив Балрога в паука. Вторым по счету было заклинание Slow, примененное пауком против Шивы с целью ее замедления за мгновение до нанесения ей укуса (Slow – вполне официальное заклинание пауков в мире DK). И, наконец, последним заклинанием стало Lightning Strike за авторством Неверия – молния, испепелившая паука и вернувшая Балрога в Глаз Шторма.

Победители: Павел Данилов, PC Duck, Алексей Родичев.

Комментарий: Не узнать Dungeon Keeper мог только законченный тормоз. И приятно было лишний раз удостовериться, что среди читателей "Навигатора" тормозов не так уж много. Зато знатоков Dungeon Keeper куда как меньше – сложности вызвали все три заклинания, и большинство отвечавших хотя бы в одном, да ошибались. Причем, как ни странно, чаще всего правильно называли Slow – наиболее трудноопознаваемое, как нам казалось, заклинание.

Хотелось бы еще сказать пару слов касательно сюжета Игры (в самом квесте об этом рассказывать не требовалось). Перво-наперво, Игрок выступал в роли Lord of the Land, а Неверие – соответственно, в роли Хранителя Подземелья. Катящаяся каменная глыба и двери – также элементы данной игровой среды. Второ-навторо, в момент паучиного укуса Балрог, на которого проецировалась игровая система Bioforge, передал ее частицу четверорукой. Как следствие, в дальнейшем с ней случилось преобразование, превратившее ее в киборга на физическом уровне (то есть мозг остался незатронутым – изменилось только тело). Шива + Лара + киборг – и Неверие получило практически непобедимого бойца, предназначенного убить Игрока в Глазе Шторма.

Квест №5

***Стоимость:* 20 кредитов**

Ситуация: В течение одного из эпизодов Игрок и четверорукая проходят (точнее, пробегают) через три мира (авиасимулятор, где они оказываются под конец, не в счет). Назовите эти три мира. А заодно и охарактеризуйте противников, с которыми им приходится иметь дело.

Решение: Warcraft I+II, Jedi Knight, Mortal Kombat 3.

Warcraft представлен в виде смешения первой и второй частей. Игрока и четверорукую преследует толпа grunts (встречаются в обеих частях), однако их топорометательные способности уже относятся ко второй части, где топоры умели бросать исключительно troll axethrowers. Колдун в темно-багровом парчовом одеянии – Warlock из первой части.

От Jedi Knight выступает безногий Джедай Maw.

Mortal Kombat 3 – кентавроиды, подобные Motaro.

Победители: Дмитрий Блинков, Алексей Родичев, Василий Кокин.

Комментарий: Запутывались с Warcraft, и это было единственной сложностью. Далеко не всем удалось понять, что речь шла не о смешении, а не какой-либо его конкретной части.

Квест №6

***Стоимость:* 15 кредитов**

Ситуация: К какой игре принадлежат черви, пожирающие фрагменты миров вокруг Глаза Шторма? На этот вопрос ответят многие, так что постарайтесь расписать генеалогию червей поподробнее: откуда родом, где впервые появились и так далее.

Решение: Если коротко, то черви, в действительности прозываемые гордым именем Шаи-Хулуд, впервые объявились в фантастическом романе Френка Херберта "Дюна". В 1991 году возникли в созданной на Cryo компьютерной игре Dune. Затем – в Dune 2: The Building of a Dynasty от Westwood. Необходимо еще вспомнить о не слишком удачном кинофильме Дэвида Линча "Дюна", на основе которого и была сделана первая Dune. И ради полноты картины стоит приплюсовать последующие переделки Dune 2, совершенные народными умельцами (одна из них, Dune 2 Super Version, имела широкое хождение по России).

Победители: Игорь Бугаенко, Михаил Заславский, Wasphunter.

Комментарий: Особо комментировать здесь нечего, разве только тот факт, что многие посчитали, будто черви происходят из Worms. Однако в случае с Worms как-то уже даже и комментировать нечего...

Интересно, это что же надо было сотворить с милыми червячками из Worms, чтобы они вымахали до четырехсот метров и занялись пожиранием миров?..

Квест №7

***Стоимость:* 10 кредитов**

Ситуация: Каким образом удается Игроку повлиять на бронтозавра с помощью флейты?

Решение: В Lost Eden принц Адам по воле фортуны становится Архитектором – тем, кто призван объединить силы людей и динозавров для возведения цитаделей, призванных остановить нашествие тиранозавров под водительством мерзопакостного Моркус Рекса. Цитадели строят бронтозавры, которые по замыслу разработчиков из Cryo идеально приспособлены для тягло-таскательной работы. Однако бронтозавры не признают в принце Адаме Архитектора, пока он не покормит их вкусным грибом и не сыграет душещипательную рапсодию на флейте, во всей красе демонстрирующую отсутствие у него каких бы то ни было музыкальных способностей. Что, впрочем, уже не столь важно.

С целью привлечь к себе внимание Игрок бросается в бронтозавра грибом (тот его с удовольствием ухрумкивает), после чего по совету Безликого играет ему на флейте. Бронтозавр, признав в нем Архитектора, отправляется на строительство несуществующей (или существующей – то науке неизвестно) цитадели,

и проход в следующий мир оказывается освобожден.

Победители: Wasphunter, Антон Конушин, PC Duck.

Комментарий: Как видите, мы очень тщательно расписали решение данного квеста. Причина? Причина такова: ответивших было огромное количество, но мало кто назвал вещи своими именами. Флейта и гриб – несколько недостаточно для того, чтобы стать победителем в столь очевидном квесте. Стоило объяснить и Архитектора, и систему привлечения бронтозавров к строительству цитаделей (причем именно цитаделей – а не крепостей и тем более не "форт-ноксов", как сказанул некто). Полностью правильный ответ приведен выше, и для победы стоило расписать все в неменьшей степени.

Квест №8

Стоимость:* *20 кредитов

Ситуация: Движение миров через черноту Хаоса к Глазу Шторма – не является ли само это некой игрой? Если да, то, собственно, какой?

Решение: Является, это Тетрис. А точнее, 3Detris (трехмерный Тетрис). Автор – Пажитнов.

Победители: Алексей Макаров aka Master, Павел Данилов, А.М.Кошелевы.

Комментарий: Отгадавших – всего человек пять, и сам по себе 3Detris назвал лишь один. Ответ был настолько элементарен, что крайне немногие до него дошли (вернее, доперли). Хотя, согласитесь, что может быть проще? Фрагменты миров состоят из четырех секций (об этом сказано не всегда, но довольно часто) – и фигуры в Тетрисе состоят из четырех секций. Миры стекаются к единому центру, то бишь Глазу Шторма, – аналогично и фигуры в Тетрисе падают из ниоткуда к единому центру, точнее – к нижней планке игрового экрана. Миры движутся на фоне черноты Хаоса – и в классических версиях Тетриса все происходит на черном фоне. Хаос предвечен – и, думается, Тетрис также, и по праву считается наиболее распространенной из всех компьютерных игр. Глобальное действо – и что иное, кроме Тетриса, могло здесь быть?!..

МакроКвест I

Стоимость:* *50 кредитов

Ситуация: В основу всей Игры положена сюжетно-философская концепция Bioforge. Подобное является вторичным следствием "Саги о трех мирах" и коротко объяснено в ответах на четвертый ее квест.

Вопрос – крайне обширен. Исходя из вселенной Bioforge, требуется объяснить деградацию Балрога, преображение четверорукой, а также появление червей в Глазе Шторма. Есть и другие элементы из Bioforge, которые присутствуют в Игре и которые неплохо было бы охарактеризовать; их вам предоставляется отыскивать самому.

Решение: Как и говорилось, вопрос крайне обширен. Рассказывать и излагать факты здесь можно долго. Однако журнальное место ограничено, так что постараемся быть в меру краткими.

Начнем с Балрога. Как вы помните, его эпопея началась еще с первой Игры, "Саги о трех мирах". Балрог – наместник Неверия, пришедший из игровой вселенной Diablo. Проиграв в противостоянии Игроку, он не погиб и не вернулся в свой мир, а был заново призван Неверием, теперь уже внутри Безликого, где в точности отражалась происходившая гибель миров. При этом, как следствия из ваших ответов, на Балроге отразились два элемента. Во-первых, Игрок, вступив в бой с Балрогом, поначалу применил несуществующее заклинание, названное "Глазом Шторма". Неверное заклинание стало орудием Неверия – с тех пор вокруг Балрога вращались управляемые волей Хаоса молнии. И во-вторых, на Балрога спроецировалась концепция Bioforge (каким образом – читайте ответы на первую Игру в восьмом номере).

Что именно пришло к нему из Bioforge? Кто играл, наверняка помнит Кейнана, бывшего охранника, в результате своего предательства подвергнутого Мастабой экспериментам и превращенного в полукиборга, полуживотное. Герою (т.е. вам) приходилось драться с ним на самых ранних этапах прохождения. Будучи заключенным в камеру, Кейнан вел электронный дневник, куда записывал свои впечатления и переживания. Припоминаете? Если вы играли, то должны были хотя бы полистать этот дневник, так как там находится код к дверям, ведущим в следующие помещения базы.

Так вот. Демон Балрог был смикширован с бывшим охранником Кейнаном на психофизическом уровне. А если послать куда подальше всякие высоконаучные термины и выразиться попроще, то по воле Неверия Балрог прошел тот же путь, что и Кейнан. Точь в точь. Вплоть до того, что все ощущения и поступки Балрога в той или иной степени совпадают с дневником. И вплоть до того, что за время Игры он произнес добрую треть фраз из все того же дневника. Если перечислять все соответствия с дневником – получится эпос страницы на три (впрочем, такой детализации в ответе и не требовалось). Кейнан, поначалу вполне нормальный и трезвомыслящий человек, прошел путь полнейшей деградации, причем его память оказалась полностью стерта, за вычетом отрывочных и бессвязных впечатлений. Аналогично и Балрог.

Но этим соответствия не исчерпываются. В камере Кейнана находилась черно-белая фотография девушки Дэйна (Дэйн – тот самый заключенный, которому он неудачно помог бежать, после чего сам превратился в заключенного). В Игре также присутствует эта черно-белая фотография. Из нее была создана четверорукая, в которой на равных пропорциях смешалось "черное" и "белое".

База мондитов (как вы помните, Мастаба как раз и был хирургом на службе этого философско-религиозного течения) располагалась в отдаленном космосе на планете Daedalus. На этой планете было обнаружено насекомое, откладывающее личинки под кожу млекопитающим. Личинкам для развития требовались тепло и влага – и если с влагой на Daedalus больших проблем не наблюдалось, то вот с теплом было достаточно трудновато. Как вы понимаете, теплокровные Homo Sapiens идеально подходили на роль питательных инкубаторов для личинок. Впрочем, нет, не совсем идеально – разве что по первому впечатлению. Человеческий организм, увы насекомым, справлялся с личинками – но кожа при этом приобретала синий цвет. И, как по случайности обнаружил Мастаба, при этом оказывалось гораздо легче достичь полного стирания памяти.

Кейнан стал одним из тех, кому под кожу были поселены пресловутые личинки. И с ним все произошло по обычному графику. Гибель личинок, посинение кожи, потеря памяти. Балрог, в отличие от него, приобрел фиолетовый цвет, так как его кожа не белая, как у людей, а красная (демон все-таки...). Красный и синий дают фиолетовый. И что гораздо более важно, личинки внутри Балрога не погибли, а продолжили развиваться.

В случае с Кейнаном металлические ноги ему были смонтированы техниками Мастабы. В случае же с Балрогом... Вращающиеся вокруг Балрога молнии управляемого Хаосом "Глаза Шторма" произвели в него инъекцию личинок. Личинки, пройдя инкубационный период, стали пробивать себе дорогу наружу, при этом сдирая кожу с ног демона и обнажая достроенную в него Неверием металлическую структуру ног. А дальше читайте Квест №6.

Продолжаем. Чем продолжим? Давайте перейдем к четверорукой. Хе... вы не поверите, но здесь дело обстоит даже сложнее. Движение мондитов ведь во многом было религией, верно? Идеологом движения являлся некто Scolamesh Astradraya Namdangmaren. По его идее, мондиты должны были стать третьим, улучшенным вариантом, синтезировав в себе эволюцию человека и эволюцию порождаемых им машин. Сама эволюция должна была стать орудием в руках новой расы. Собственно, именно эти идеи и претворял в жизнь Мастаба, который, при всех отрицательных качествах своей натуры, был гениален. Им были разработаны 4 стадии превращения человека в киборга... Впрочем, не будем столь уж вдаваться в подробности.

Scolamesh Astradraya Namdangmaren полагал, что высшая форма философии – математика. Он склонялся к мнению, что плоти свойственно стремление к самоуничтожению, и поэтому его последователи должны отвергнуть плоть. Он был уверен, что необходимо сначала преобразить группу избранных, кладущих свои жизни во имя истинного (как он считал) учения, однако затем, несомненно, должно последовать преображение всего человеческого сообщества; видимо, насильственное. А еще Scolamesh Astradraya Namdangmaren искренне восхищался пауками, полагая их едва ли не совершенными существа по своей физиологической структуре. И он нередко ратовал за то, чтобы киборгизация в дальнейшем превратила людей в киберпауков... Улавливаете?

Верно улавливаете, приятно общаться со столь догадливыми собеседниками. Именно так. На четверорукую была спроецирована часть учения упомянутого выше длинноименного философа, касающаяся практических аспектов киборгизации и арахнопреобразования (извините, но слово "паукопреобразование" звучит по-дурацки, так что выразимся чуть более научно). Четверорукая за время своего забытья, последовавшего за укусом паука-Балрога, была превращена в полукиборга, внешне оставшись прежней, но полностью преобразившись внутри. При этом, пока свершалось преобразование, ей грезилось общество пауков, являвшееся карикатурой на паучиные идеи Scol... ну, вы поняли, о ком речь.

Так-с, что у нас с вами еще осталось? А, ну сущие мелочи! Флейта. Та самая флейта, которой Игрок сподобился соблазнить бронтозавра на постройку как бы цитадели. Флейта присутствовала и в Bioforge. Она валялась в камере Дэйна. Что, правда, большого значения не имеет. А значение имеет то, что мать Мастабы была флейтисткой в оркестре. Его детство связано с воспоминаниями о ее игре. Видимо, будучи преданно любящим сыном, Мастаба занимался тем, что устанавливал в организмы кандидатов второй стадии киборгопреобразования (официально – проект AFA) микросхему ANA-Доплер, в которой биологические инструкции были прописаны в виде отрывков из любимых композиций его матери. Если стирание памяти происходило успешно, то кандидаты оказывались способны играть на флейте (как и произошло с Дэйном из Bioforge). А кроме того, они подчинялись командам, отдаваемым в форме наигрываемых на флейте определенных мелодий... Как вы понимаете, стирание памяти у Балрога увенчалось полнейшим успехом. И в нем была микросхема (это вполне определенно подразумевалось). А Игрок, придя в Глаз Шторма, держал в руке флейту, преподнесенную ему ненадолго пришедшим в себя носителем Равновесия. Правда, Игрок был абсолютно не в курсе, чего с ней делать.

Видимо, если не вдаваться в излишние подробности, то это все, что касается игровой реальности Bioforge.

Победители: Михаил Заславский, Антон Стенин, Андрей Болотских.

Комментарий: К вышесказанному добавить нечего. Искренние поздравления тем, кто сумел ответить на этот безумный Квест.

МакроКвест II

Ситуация: Трудно не заметить, что у данной Игры нет окончания. Игрок, четверорукая и Балрог оказываются в Глазе Шторма. Далее следует финал разыгранной Неверием трагикомедии...

Что происходит в финале? Какие действия предпримут четверорукая и Балрог, и может ли Игрок им хоть что-нибудь противопоставить?.. Известно, что у Игрока в руках невесть зачем врученная ему Безликим флейта, известно, что он подозревает о допущенной в отношении четверорукой ошибке, которую всегда можно попытаться исправить; известно также, что он ни в коем случае не должен довести дело до прямого столкновения, так как не справится ни с одним из своих противников. Известно и то, что в случае чего Неверие возьмет на себя управление опустошенным разумом Балрога. И есть еще много чего того, что известно. Неизвестно только, что же именно должно произойти.

Ваша задача – придумать финал. Таким, каким он мог бы быть, если продолжать следовать логике самой Игры и руководствоваться реальными игровыми фактами. Причем литературного таланта от вас не требуется – просто доходчиво и ясно напишите последовательность событий.

На МакроКвест II выделяется ***суммарно 180 кредитов***. Они будут распределены по наиболее оригинальным и верным с логической и фактической точек зрения решениям.

Решение и комментарий: Никто из отвечавших не смог учесть всех или хотя бы большей части элементов, которые влияли на исход событий в Глазе Шторма. И как следствие, кредиты никому не будут присуждены – победителей в данном случае не нашлось. В большинстве ответов действие сводилось к тому, что Балрог, четверорукая и Игрок очертя голову носились друг за дружкой, причем последний изредка поигрывал на флейте, что приводило еще к дополнительному бедламу и хаосу.

Концовка действительно не была нами придумана. И, поскольку из ваших ответов ничего толкового не следовало, мы не станем сейчас брать на себя точное прослеживание событий в Глазе Шторма. Пусть останется тайной, чем там все закончилось. Однако набросать несколько отправных элементов можно. И, видимо, привести версию концовки, которая кажется нам наиболее логичной. Но – не более чем версию.

1/ Нередко речь заходила о необходимости совмещении трех Глаз Шторма. Первый из них – разумеется, вьющиеся вокруг Балрога молнии неудачного заклинания. Второй – общая структура Глаза Шторма, т.е. гигантская сфера в центре океана Хаоса, к которой стекаются миры. Третий – тот, что является магнитом для этих миров, т.е. Безликий, остатки незамутненного сознания которого стали единственным уцелевшим островком Равновесия.

Может показаться, что вихрь молний, общая конструкция и Безликий уже совмещены, так как попросту находятся в одном месте. Однако остается еще Балрог. Балрог стал той лазейкой, через которую вовнутрь Безликого проникли силы Хаоса. Он является фальшивым элементом в системе Глаза Шторма.

Совмещение трех Глаз Шторма подразумевает образование одного Глаза Шторма из трех. Слияние трех в один. Уловили? И возможно это только одним путем: необходимо достичь полного прояснения сознания Безликого. Теперь уже, видимо, не уловили?.. Балрог взял на себя часть функций Безликого, в результате чего Безликий заставлял миры стекаться поближе к нему, а Балрог – уничтожал их под руководством Неверия с помощью гигантских червей-пожирателей. Как следствие, Балрог должен быть тем или иным образом устранен.

Как следствие, требуется ввести Безликого в вертящийся вокруг Балрога круговорот молний (первый Глаз), затем выбросить Балрога за пределы сознания Безликого, т.е. за пределы этой реальности (третий по счету Глаз из ранее перечисленных замыкается на Безликом), и затем пробудить сознание Безликого, дабы он смог получить контроль над всей своей сущностью, т.е. над всем пространством океана Хаоса (второй Глаз, точнее – общая структура Глаза).

2/ Мы только что объяснили ту цель, которой должен достичь Игрок. А Неверие?

А Неверию требуется, чтобы четверорукая убила Игрока в Глазе Шторма (понятно, что во втором, т.е. в том, который является конструкцией). Ведь получается так, что Игрок – Носитель Порядка, Балрог – Носитель Хаоса, а Четверорукая – Носитель Равновесия. Если Равновесие обратится на сторону Хаоса и убьет Порядок, то Игрок будет навеки исторгнут из мира компьютерных игр в нашу реальность, а Неверие сможет довершить начатое уничтожение.

Разумеется, это надобно предотвратить.

3/ Балрог (см. МакроКвест I) подчиняется мелодиям, играемым на флейте. Далеко не всем, конечно же. Однако если начать наигрывать все подряд и черт знает что, то это может как минимум внести диссонанс в его разум. К чему может привести диссо-

нанс? К тому, что Балрог перестанет подчиняться чьим-либо командам вообще, а конкретно – командам Неверия. Его разум станет закрыт для Неверия, и тогда Игроку будет противостоять не более чем лишившийся памяти полубезумный демон, что куда как менее опасно.

4/ Касаемо четверорукой. Видимо, она, получив мысленный приказ Неверия (очевидно, что такой приказ ей придет), готовится напасть на Игрока с целью его физического изничтожения. Только дурак не сообразит, что никакой нормальный Игрок не справится с гремучей помесью Лары Крофт, Шивы и киборга (кстати, несообразивших оказалось не так-то и мало...). К слову говоря, демон против нее тоже не котируется, разве что в отличие от Игрока сможет секунд пять посопротивляться.

Против четверорукой у Игрока есть лишь один козырь – вызвать Неверие на откровенность. Известно, что на все вопросы Неверие может отвечать только правду. Правда может быть хитрым образом изменена – например, выражение "вечное спасение" можно трактовать и в буквальном смысле, и как "смерть". Но лгать Неверие не в состоянии, и это известно. Если Игроку удается заставить Неверие отвечать на вопросы, то почти наверняка ему удастся вытащить его на чистую воду и окончательно показать четверорукой, кто ее истинный враг. А дальше уже дело техники.

Версия итога// Четверорукая не нападает на Игрока сей же час, так как не на сто процентов убеждена в том, что именно он является ее врагом. Игрок самым активным образом принимается ее переубеждать, тем более что он уже догадался о допущенной им ошибке (Квест №2 вами отгадан) и способен объяснить, почему в той ситуации поступил именно таким образом. Ему наверняка удается поселить в ней сомнения.

В подобной ситуации Неверию ничего не остается, кроме как выбраться на сцену (не важно, как) и начать убеждать четверорукую, что на самом деле Игрок – все же ее враг. Четверорукая наверняка захочет устраниться из беседы и дать возможность двум противоборствующим сторонам выяснить, кто в чем прав и кто в чем виноват. Но Игрок знает, что Неверие не может лгать напрямую. И тогда несомненно, что ему удастся выявить все истинные намерения Неверия в отношении четверорукой, после чего последняя окончательно превратится из его врага в его союзника.

План Неверия уже провален, однако остается продолжающий уничтожать миры Глаз Шторма. Неверие, за неимением лучшего, наверняка вселится в Балрога, благо в его разуме после потери памяти воцарилась полнейшая пустота (читателю известно, что в Игре "пустота" является прямым проявлением Хаоса; внутри Балрога Хаос, а значит, он полностью открыт для Неверия).

Игрок принимается терзать флейту, наигрывая всякую дребедень (играть он совершенно не умеет). Балрог выходит из-под чьего бы то ни было контроля, и Неверие поневоле вынуждено оставить его разум.

А дальше все проще элементарного. Четверорукая по просьбе Игрока поднимает стонущего в углу под парчовым плащом Безликого и бросает его в вихрь молний на Балрога. Предположим, что после этого на постаменте, где стоит Балрог, происходит взрыв, или молниевый фейерверк, или еще что-нибудь подобное. Как бы то ни было, все три Глаза Шторма оказываются слиты воедино. В Безликом. Балрог, видимо, исторгается обратно в игровую реальность Diablo. Теперь уже окончательно.

Начинается исторжение пожранных червями миров, в дальнейшем в виде побочного следствия (и не без вмешательства Неверия) приведшее к образованию Королевства Семи Порталов. Безликий вновь обретает разум. А четверорукая, будучи разгаданной (второй Квест и первый МакроКвест), разделяется на три свои сущности, две из которых отправляются по своим мирам, а одна (связанная с Bioforge) просто исчезает.

Во всяком случае, такова наиболее очевидная и логичная версия окончания третьей Игры, которая нам видится. И не говорите, что все это было столь уж сложно. Всего лишь логика, основанная фактах Игры "Глаз Шторма", и не более того.

"Королевство Семи Порталов"

подведение итогов

Квест №1 (Первый Портал)
Стоимость: ***25 кредитов***

Ситуация: Путешествие Игрока через порталы начинается с корриды. Мир какой игры послужил источником для появления арены и боя с быком, и какие ее элементы представлены в первом портале?

Решение: Игровая реальность Time Commando. Этап Римская империя, бой в Колизее с быком (финальным боссом этапа). Из элементов, помимо быка и самого Колизея с засыпанной песком арены, присутствует огромный топор.

Победители: Николай Орлов (Пушкино), Дмитрий Блинков (Москва), Михаил Заславский (Москва).

Комментарий: Те, кто играли в Time Commando от Adeline, отгадывали без труда. Но вот что касается тех, кто в Time Commando не играл... Несчастные! Они вспоминали всех коров и быков, виденных в самых разных играх, и на сцену выплывали то The Horde, то Carmageddon, то Lords of the Realm...

Определить победителя здесь оказалось сложно – правильных и очень похожих ответов оказалось немало. Мы исходили из того, насколько точен или детален был тот или ответ. Например, если Римская Империя не называлась, то ответ отметался автоматически.

Квест №2 (Второй Портал)
Стоимость: ***25 кредитов***

Ситуация: Каково игровое происхождение осаждающих крепость войск? Укажите заодно названия всех участвующих в сражении войсковых соединений.

Решение: Осаждающие пришли из Lords of the Realm II. Присутствуют Knights, Peasants, Crossbowmen, Archers, Swordsmen, Catapult.

Победители: Veles (*****@innocent.com), Илья Поплавский (Москва), Касумов Юсиф (Моск. область, поселок Черноголовка).

Комментарий: Опять же, правильных ответов – куча. Однако постоянные ошибки в точном указании названий родов войск, плюс нередко называли тех, кто в сражении не участвовал, например, Pikemen.

Квест №3 (Третий Портал)
Стоимость: ***25 кредитов***

Ситуация: Перечислите как можно больше потенциальных жертв для водящихся в болотах гидр.

Решение: Болота, в которых вместо воды плещется кровь, и двухголовые собачки. Разумеется, Blood. Собачки прозываются Cerberus. Прочие твари таковы: Rats, Bats, Spiders, Zombies, Bloated Butchers, Cultists, Fanatics, Gargoyles, Stone Gargoyles, Hell Hounds, Bone Eels, Gill Beasts, Choking Hands, Chrysalid, Phantasms, Cheogh, Shial – mother of spiders, Thernobog. Добавим, что один из отвечавших, Блинков, приплюсовал сюда Калеба, а Алексей Макаров достаточно верно подметил, что некоторые из названных зверушек могут оказаться гидрам не по зубам – например, Thernobog.

Победители: Дмитрий Попов (Санкт-Петербург), Василь Сабиров (Санкт-Петербург), Дмитрий Блинков (Москва).

Комментарий: Многие решили, что раз уж игра Heroes of Might&Magic II встречается едва ли не в каждом квесте, значит, здесь подразумевается именно она, а все твари – из нее. И скрупулезно перечисляли всех существ из Heroes. Порадуемся за выдающиеся знания российских игроков по Heroes и заметим, что победили те, кто смог больше всего перечислить существ из Blood.

Квест №4 (Четвертый Портал)
Стоимость: ***25 кредитов***

Ситуация: В какой игровой реальности разворачивается действие эпизода в четвертом портале, и какие ее элементы там представлены? Относится ли к данной игре "цветокактус" – тот самый, который на поверку оказался мутировавшей орхидеей?

Решение: Игровая реальность Dark Earth. Хищный цветокактус в самой игре не встречается, однако вполне может произрастать где-то на просторах данной игровой реальности.

Победители: Артем Мудрик (Москва), Elven Knight m.a.kostryukov@usa.net, Новицкий Игорь (*****@iam.khabarovsk.su).

Комментарий: Критерием отбора правильных ответов стал провокационный Цветокактус, который "как бы и не отсюда, но как бы и не факт". Вообще же Dark Earth разгадали многие.

Квест №5 (Пятый Портал)
Стоимость: ***25 кредитов***

Ситуация: К какой игре принадлежат двухглавые кошки, и какие другие ее проявления вы можете обнаружить в данном портале?

Решение: Игровая реальность Lands of Lore 2. Проявления: раса Huline (кошко-люди), хьюланский лес (Huline Jungle), тропа в лесу, характерное пение птиц.

Победители: Veles (*****@innocent.com), Павел Колхир (Москва), Алексей Макаров aka Master (Франция).

Комментарий: Сложнейший квест. Для нас. Так как больше всего ответивших. Здесь смотрелась каждая мелочь, каждая неточность.

Квест №6 (Шестой Портал)
Стоимость: ***25 кредитов***

Ситуация: "Двухголовый стальной гигант". "Объятый пламенем пернатый хищник". "Кентавроподобные кабаны". Назовите ту игру, к игровой вселенной которой принадлежат все эти твари.

Решение: Полностью провокационный Квест. Подобной игры не существует, а названные твари являются гибридами соответствующих монстров из Hexen и Heroes of M&M 2 – двух основополагающих игр, легших в основу мира Королевства.

Победители: Veles (*****@innocent.com), Юсиф Касумов (Моск. область, поселок Черноголовка), Евгений Ефремов (Ухта, республика Коми).

Комментарий: Меньше надо было бояться. Почему-то всем очень нравилось обзывать приводимые в квестах игровые миры несуществующими, пока эти самые "все" не добирались до этого Квеста. И тут уже начиналось разноголосое народное творчество по придумыванию названий для несуществующей игры...

Квест №7 (Кодекс Величайшей Мудрости)
Стоимость: ***65 кредитов***

Ситуация: Первый и второй порталы были рубежом Храбрости, третий и четвертый – рубежом Любви, пятый и шестой – рубежом Истины. Каждое из воплощений оборотня действовало согласно одной добродетели (но в одном из порталов – согласно сразу двум добродетелям), плюс согласно одной из добродетелей действовали бык в первом портале и гидра в третьем портале. Кроме того, одна добродетель исповедовалась исключительно самим оборотнем (духовность), и еще одна добродетель была "закреплена" за Червем (смирение). Некоторые добродетели встречались в Игре по два раза.

Расскажите вкратце, что представляет собою Кодекс Величайшей Мудрости; какие добродетели от каких элементов (Храбрость, Любовь, Истина) происходят; какие антидобродетели существуют для духовности и смирения. Поведайте также о том, каковы были цвета радуги в пятом портале (в ней представлены все добродетели, кроме смирения). Интересно было бы также узнать, может ли сам оборотень быть ассоциирован с каким-либо персонажем из данной игровой среды, и если да, то за счет чего?

И чисто ради прикола можете попытаться определить, какие именно добродетели исповедуют гидра и бык и в чем это проявляется.

Решение: ...Добродетели были установлены Лордом Бритишем в период, называемый историками Age of Enlightenment. Бритиш провозгласил новую эру на землях Британнии, эру мира и гармонии. Для достижения сей благой цели зло должно было быть изгнано не только из пределов Британнии, но и из людских сердец. Для этого потребовался Аватар – ярчайший пример героизма и добродетели. События, отраженные в компьютерной игре Ultima IV: Quest of the Avatar, повествуют о том, как Аватару удалось добыть Кодекс Величайшей Мудрости со дна Великой Стигийской Бездны. В Кодексе содержались принципы жизни, по которым в дальнейшем стала жить Британния. Кодекс стал основной темой также и двух последующих частей серии Ultima, а плюс к тому (и уже гораздо позже) – лег в основу Игры "Королевство Семи Порталов".

Кодекс Величайшей Мудрости состоит из следующего:

Восемь добродетелей: Сострадание, Честность, Честь, Смирение, Справедливость, Жертвенность, Духовность, Доблесть;

Три элемента: Истина, Любовь, Храбрость;

Суммарное от трех элементов: Бесконечность;

Все вместе: собственно, сам Кодекс и есть.

В состав каждого из элементов входит от одной до трех добродетелей, но при этом Смирение не относится ни к одному из элементов.

Каждой из добродетелей, в числе прочего, соответствуют свой цвет и свой предмет. Бык, исповедовавший Жертвенность, перестал атаковать Игрока, когда увидел в его глазах слезы, так как Слеза является тем самым предметом, который соответствует Жертвенности. Гидры в болотах третьего портала исповедовали Справедливость, и поэтому без труда могли отличить Игрока от представителей игровой реальности Blood, которыми питались (возможность отличить одно от другого является одной из возможностей Справедливости). Что же касается цветов радуги, то в ней были все цвета добродетелей, кроме цвета Смирения; иначе говоря, она была желто-сине-пурпурно-зелено-оранжево-бело-красного цвета. Цвет Смирения – черный, и этот цвет был закреплен за Червем.

Последнее воплощение Оборотня, огнедышащий четверорукий демон, является аватарой повелителя Тар Карога, страны вечной войны (Dark Legions; об этом позже). Герой Ultima – Аватар. То есть демон был аналогом Аватара из Ultima как по своему названию, так и по той причине, что оба они тем или иным образом являлись хранителями, поборниками и защитниками Кодекса Величайшей Мудрости. А вместе с тем аналогом Аватара из Ultima становился и сам Оборотень.

Антидобродетелью исповедуемого Червем Смирения является Гордость. Причем она же означает крушение всех трех основных принципов – Любви, Истины и Храбрости. Или же их полное переиначивание, как это произошло в Игре. Антидобродетелью исповедуемой Оборотнем Духовности является Равнодушие.

Для того, чтобы полностью закончить с этим квестом, правильно будет рассказать, что именно подразумевается под каждой из добродетелей. Итак, Сострадание – ко всем живым существам, происходит от Любви. Честность – никогда никого не обманывать, включая себя, происходит от Истины. Честь – защищать и охранять Истину, происходит от Истины и Храбрости. Смирение (скромность) – знание своего места в мире, достигаемое через понимание священности всех существ, стоит особняком от Истины, Любви и Храбрости. Справедливость – истина о том, что правильно и что ложно в человеческих действиях, и любовь к тому, что правильно; происходит от Истины и Любви. Жертвенность (готовность принести себя в жертву) – помощь другим ценой собственного благополучия, возможно – ценой собственной жизни, происходит от Любви и Храбрости. Духовность – усовершенство-

вать свою внутреннюю сущность и придать смысл (улучшить) жизни другим, происходит от Истины, Любви и Храбрости. Доблесть – отстаивать свои убеждения, даже перед лицом физической или психологической угрозы, происходит от Храбрости. И чисто в виде прикола можно еще добавить, что географически (речь о географии Британнии) алтарь Духовности (добродетель Оборотня) находится в Ethereal Void – иначе говоря, в телепортаторах Hexen, так как процесс телепортации в Hexen называется Ethereal Travel.

Победители: Юсиф Касумов (Моск. область, поселок Черноголовка), Drey (****@glasnet.ru). Третьего победителя нет.

Комментарий: Разумеется, в ответе требовалось рассказать несколько меньше того, что было только что изложено нами. Разумеется, делались скидки на нередко допускаемые мелкие ошибки и неточности. Однако как ни крути, а с данным Квестом хоть как-то приемлемо справились только двое. Безусловно, Квест был архисложным. Однако никто и не обещал, что будет легко...

Вообще же, в седьмом–десятом квестах мы будем только перечислять элементы, непосредственно касающиеся каждого отдельно взятого квеста. Воедино все это будет увязано в ответе на МакроКвест.

Квест №8 (Семь Порталов)

Стоимость: 65 кредитов

Ситуация: К миру какой игры относятся семь порталов? Перечислите максимальное число встреченных вами проявлений этой игры. И заранее приготовьтесь к тому, что перечислять вам придется долго. Попытайтесь также определить, каким образом вяжутся с миром данной игры Храбрость, Любовь и Истина (подсказка: перчатки, крест, зеленый туман...). Учтите – у последнего вопроса есть "второе дно".

Решение: Игровая реальность Hexen, второй уровень, который так и называется – "Семь Порталов". Все проявления перечислять мы не будем, так как это окажется слишком долго. Ограничимся тем, что немного классифицируем их.

К проявлениям относится, во–первых, сама структура семи порталов: центральный зал с семью дверьми напрямую взят из Hexen. Далее – оружие, используемое различными воплощениями Оборотня, целиком и полностью происходит из Hexen (об этом догадались немногие). Аналогично, предметы, используемые воплощениями Оборотня (типа восстанавливающих здоровье склянок с фиолетовой жидкостью) также происходят из Hexen. И последнее проявление Hexen – местные монстры (шестой портал) и система телепортации между порталами (хотя и несколько по–иному реализованная).

Да, и чуть не забыли: участвуют все три героя Hexen. На это и намекалось в подсказке. Но об этом речь пойдет позже, в ответе на МакроКвест. Иначе придется повторяться, а не хотелось бы. Что же касаемо второго дна – так это уже речь о четверной системе Оборотня. Опять же – потом.

Победители: Iwan Shustry (****@tirex.spb.su), Юсиф Касумов (Моск. область, поселок Черноголовка), Игорь Москвитин.

Комментарий: Не самый сложный квест из четверки основных. Кодекс Величайшей Мудрости Ultima уж куда как сложнее!.. Однако совершенно непонятно, зачем некоторым понадобилось приводить здесь громадные перечни из "проявлений Hexen", таких как "пожухлая листва", такое–то небо, такая–то земля, таким–то золотом двери порталов облицованы... Мелочитесь, ребята! Лучше бы побольше времени посвящали ответу на то, каким образом с миром данной игры вяжутся Храбрость, Истина и Любовь. Немногие сообразили, что Храбрость = Fighter, Истина = Mage, Любовь = Cleric, и что... Впрочем, нет, мы забегаем вперед.

Квест №9 (Миры Порталов)

Стоимость: 65 кредитов

Ситуация: Миры первых шести порталов являются, условно говоря, различными областями данной игры. Перечислите, какие именно области данной игры присутствуют в королевстве Семи Порталов, а также назовите все ее проявления во всех шести порталах. И укажите заодно, существует ли какое–либо соответствие между первыми шестью воплощениями оборотня и персонажами данной игры.

Решение: Речь идет, конечно же, об игровой реальности Heroes of Might&Magic 2 (далее по тексту Heroes).

В Heroes существует шесть типов замков. Первому порталу соответствует замок Barbarian, второму – Knight, третьему – Warlock, четвертому – Necromancer, пятому – Sorceress и шестому – Wizard.

Каждый вид замков обычно находится на только ему характерных территориях. Для Варвара это пустыня, для Рыцаря – зимняя лесистая местность, для Колдуна – болота и топи, для Чернокнижника (Некроманта) – выжженная мертвая земля, для Волшебницы – красивейшие леса и для Волшебника – глинистая полупустынная местность. В Игре вполне явственно присутствовали зимняя местность, болота и топи, мертвая земля и леса. Территориально не было прямого указания лишь на Варвара (если только не считать засыпанную песком арену признаком пустыни) и Волшебника (там действие происходит в библиотеке, т.е. в помещении).

В каждом замке есть своя уникальная постройка, и она только одна. У Варвара это Колизей – там разворачивается бой с быком. У Рыцаря это фортификации (крепостные укрепления) – именно по ним носится Игрок, спасаясь от злонамеренного Призрака. У Колдуна это подземелья (Dungeon) – около них стоит заклинательница, и именно вход в подземелья является очередным телепортатором. У Чернокнижника это штормовая туча – в портале она оказывается представлена беспросветным пылевым облаком, и телепортацией Игрока становится ударившая из облака штормовая молния (полная ерунда с позиций метеорологии – так что могли бы и заметить). У Волшебницы – радуга. У Волшебника – библиотека.

Во всех порталах можно встретить тех или иных персонажей из соответствующего замка. В первом портале (варварском) таковыми были рассевшиеся на трибунах волки, гоблины и циклопы. Во втором портале – обороняющие крепость войска. В третьем портале – гидры (ребят, это единственная наша ошибка, и несколько отвечавших ее заметили: конечно, голов должно было быть пять, а не три; sorry!) и минотавр. В четвертом портале – вообще никого, за тем лишь исключением, что оборотень принял облик вампира, во многом схожего с вампиром из замка Necromancer в Heroes; но зато там присутствуют аналоги призраков – свободных существ из Heroes. В пятом портале – феникс и единорог. И, наконец, в шестом портале – голем, кабан и птица рок, смикшированные с представителями Hexen.

Кодекс Величайшей Мудрости из Ultima, как нетрудно было догадаться, соответствует супер–артефакту Book of Ultimate Knowledge из Heroes (+10 to Knowledge). В Heroes для отыскания артефактов подобного масштаба требуется пройтись по обелискам, которые постепенно открывают местоположение вожделенного предмета. В Игре роль обелисков исполнили телепортации между порталами, в ходе которых Игрок постепенно выяснял местонахождение Кодекса Величайшей Мудрости; как потом выяснилось, он лежал себе полеживал сразу за входом в седьмой портал.

В каждом портале все монстры из Heroes полностью лояльны к воплощениям Оборотня. Более того. Прямо этого не сказано, но все монстры Heroes подчиняются Оборотню. Подобное подчинение достигается за счет того, что в каждом портале Оборотень, в дополнение ко всему прочему, надевает на себя личину соответствующего героя. Скажем, в первом портале он Barbarian. Во втором – Knight. И так далее. При этом достигается также и внешнее соответствие – например, орк вполне может возглавлять войска варваров, рыцарь – рыцарское воинство, и так далее.

По данному квесту – все.

Победители: Андрей Ремизов (Москва), Veles (*****@innocent.com), Андрей Болотских (Реутов).

Комментарий: Разумеется, конечно же и абсолютно безусловно, что практически все разгадали любимый народом Heroes 2! Но только почему... Народ. Ведь специально же было сказано о том, что каждому квесту соответствует своя игра! Так почему же так много пришло писем, где ответом на все первые шесть квестов был Heroes of Might&Magic 2?!!.. Мистика, да и только.

Вообще же, ни один человек не ответил на этот квест в полном объеме. У всех возникли те или иные недочеты. Видимо, как бы Heroes не был у нас любим, да только толком изучить его еще далеко не все сподобились...

Квест №10 (Оборотень)

Стоимость: 65 кредитов

Ситуация: Из какой игровой реальности пришли оборотень и все его воплощения? Какие именно их способности и каким образом проявляются в королевстве Семи Порталов? И, собственно, кто такой оборотень? Предполагается, что ответ на данный квест будет достаточно детализированным.

Решение: Оборотень, он же Shape Shifter, пришел из игровой реальности Dark Legions. Согласно истории Тар Карога, страны вечной войны, "Shape Shifters – зловещие аморфные существа, в любой момент могущие менять свою форму. Они обладают собственной природной формой, но не любят пребывать в ней более нескольких секунд, по причинам, которые темны и скрытны. Эти вероломные существа находят удовольствие в похищении форм прочих обитателей Тар Карога".

В каждом из порталов, соответственно, Shape Shifter превращается в Orc (орка), Wraith (призрака), Conjurer (заклинательница), Vampire (вампир), Seer (провидица), Wizard (волшебник) и Demon (демон). При этом он, во–первых, в точности имитирует их облик, а во–вторых, получает свойственные только им способности.

В Dark Legions у каждого из существ есть от двух до трех приемов, которые могут быть применены в бою. Помимо того, у большинства существ есть особые способности, которые могут быть применены только на общей карте, на которой происходит передвижение войск воюющих сторон. Займемся перечислением.

Orc не обладает особыми способностями – это не более чем обычный боец средней паршивости. Единственная его положительная черта – таранный удар с разгону, который, впрочем, если и был применен им на арене, то это осталось за рамками текста.

Про Wraith стоит чуть подробнее. А именно, стоит обратиться к его истории. "Говорят, что каждый, кто дерется без чести на полях битв, будет наказан и станет призраком. Призраки заключены в вывернутые, эфемерные формы своих страданий, формы, которые им даже не принадлежат. Они бесцельно скитаются среди пустошей Тар Карога, отсасывая любую жизненную силу, способную поддержать их существование." Призраки способны к телепортации, которая и была в точности воспроизведена в Игре.

Conjurer – наиболее серьезный из магических воинов. Она способна создавать других существ (технология этого опять же вполне точно описана в Игре). Правда, созданный ею минотавр не принадлежит к Тар Карогу, однако речь об этом позже.

Vampire – великолепнейшие существа. Никакими особыми способностями они не обладают, да они им и не требуются. В бою у вампира два удара. Первым он выстреливает слюну, временно парализующую жертву, а вторым – вытягивает здоровенный хобот, которым принимается высасывать из нее жизненную энергию (т.е. жизнь), которая при этом прибавляется к его жизненной энергии. Что, собственно говоря, и было им в некоторой степени воспроизведено в Игре.

Seer обнаруживает ловушки, раскрывает подлинную сущность иллюзий (их насылает Illusionist – не участвующий в Игре персонаж Dark Legions), обнаруживает местонахождение фантомов (также не участвующий в Игре персонаж)... Иными словами, она способна видеть истину, и она способна видеть настоящую природу вещей, что и проявилось в Игре. Помимо того, в бою Seer сбивает ориентацию противника. Например, когда вы жмете движение вперед, ваш персонаж мчится влево–назад, и так далее. Эта ее способность нашла применение в так называемом "зеленом тумане", который при этом происходит опять же из другой игры (а именно – из Hexen).

Wizard. Согласно истории, "Волшебники холодного пламени принадлежат к древнему и почитаемому ордену мудрых людей, потративших немало столетий на то, чтобы соединить магию и науку воедино." Wizard пользуется замораживающей магией, пуская снежные шары, на какое–то время превращающие противника в ледяную статую. Эта способность применяема ими и на общей карте, и в бою. В Игре имел место второй вариант.

Что же касается Демона, то... "Демоны являются многоплановыми подобиями (аватарами) могущественного подземного существа, именуемого Ххаркор, Лорд Темноты и Пламени. Эти громадные огнедышащие монстры черпают наслаждение в боли и неудачах других. Они счастливы теми страданиями, которые их Тьма принесла Вселенной, и страхом, который они внушают слабосильным смертным." Демон – сильнейший боец страны вечной войны. В ближнем бою он колбасит врага всеми четырьмя ручищами и выдыхает огонь, как заправский огнемет. На общей карте исторгает громогласный рев, который отнимает у находящихся перед ним противников жизненную энергию. В игре были применены все эти способности. Из области приколов и смешных совпадений можно добавить, что по всем своим характеристикам демон очень сильно напоминает внебрачного сына четверорукой и Балрога из третьей Игры.

По десятому Квесту все.

Победители: Андрей Болотских (Реутов), С.В. Мироненко (Реутов), Павел Данилов (Реутов). Видимо, разгадывали всей тусовкой.

Комментарий: Многие прокалывались на собственной невнимательности. Например, типичнейшей ошибкой было неверное название особых способностей Провидицы. И еще одна частая ошибка – далеко не все нашли в себе силы рассказать историю Shape Shifter. Мелочь – но для многих фатальная. Вообще же, приятно было узнать, что Dark Legions в России знают и помнят. Как нам кажется, то действительно была величайшая игра, пусть даже и с несколькими весьма критичными недочетами.

МакроКвест I

Стоимость: 200 кредитов

Ситуация: Если чувствуете себя в силах, то попробуйте рассказать устройство и систему функционирования королевства Семи Порталов. Но примите к сведению – данный квест невозможно решить без досконального знания ответов на квесты 7–10 (первые шесть квестов в данном случае значения не имеют). Сложность МакроКвеста I соответствует его стоимости.

По данному квесту будет определяться не три победителя, как во всех других квестах, а только один. Впрочем, откровенно говоря, мы не верим, что подобный человек вообще найдется. Ну да мало ли...

Кредиты, набранные в данном квесте, не будут учитываться при присуждении СуперПриза.

Решение: Ну вот и настал черед сложить все части головоломки воедино и представить на ваш суд общую картину того, что лежало в основе "Королевства Семи Порталов". Мы рассчитываем, что вы только что прочли ответы на квесты 7–10, иначе разобраться в этом всем у вас шансов не будет. Возможно, если вы горите желанием вьехать во все подробности, стоит сначала перечитать четвертую Игру. "Королевство Семи Порталов", как это представляется нам, сложнее всех трех предыдущих игр вместе взятых. И при этом данная Игра очень сильно напоминает айсберг: вся та гигантская логическая структура, которая положена в ее основу, практически не видна при прочтении и начинает выплывать лишь тогда, когда принимаешься разгадывать квесты. Причем, даже отгадав все квесты, у тебя по–прежнему остается не так уж и много шансов на то, чтобы суметь увязать все это во-

едино.

Но хватит болтовни, пора приступать.

Начнем с объяснения того, откуда взялось Королевство Семи Порталов.

Как вы помните, Игрок смог добиться победы и во второй, и в третьей Игре. Причем во второй Игре миры были расколоты и расщеплены на многочисленные фрагменты, которые свободно дрейфовали в океане вырвавшегося на свободу Хаоса. В третьей Игре Неверие придумало систему Глаза Шторма, благодаря которой фрагменты многих миров были пожраны гигантскими червями. Победа Игрока привела к тому, что черви стали исчезать, а пожранные миры стали исторгаться назад, и вновь стал создаваться мир компьютерных игр. В том виде, в каком он был изначально.

Однако Червь из второй Игры так и не был разгадан, а следовательно, остался одним из резервных орудий в руках Неверия. И Неверие смогло воспользоваться этим орудием. Гигантский Червь из "Танца Пожирания" был поставлен на пути восстановления миров, и дальше оно уже пошло через него. Иначе говоря, мир компьютерных игр восстанавливался, но уже в совершенно ином, искаженном виде. Так образовалось Королевство Семи Порталов, которое в действительности было лишь центром гигантского мира, в котором нашли свое проявление вовсе даже не десять игр, а все, которые были созданы за историю развития компьютера.

Географически Королевство было образовано слиянием двух игровых реальностей, Hexen (семь порталов) и Heroes (миры семи порталов, т.е. замки, особые сооружения, типы местности и так далее). Однако Неверие совершенно не стремилось удовлетвориться созданием новой географии. И к тому же, было очевидно, что вскоре появится Игрок, который примется все разгадывать и расставлять по своим местам. Неверию предстояла очередная битва с Игроком, и три грандиозных поражения подряд (три Игры) научили Носителя Хаоса, что с данным противником требуется проявить максимум изобретательности.

Однако что можно было изобрести более сложное, чем хитросплетение Глаза Шторма? Замена Носителя Равновесия на гибридизированную Четверорукую, превращение Балрога в прямого носителя Хаоса за счет стирания его памяти, система пожирания миров, низведение Безликого до роли приманки... Куда больше?!!

Как выяснилось, еще есть куда. Этим "есть куда" стал Кодекс Величайшей Мудрости из Ultima IV–VI. Географически территория была сформирована – и настала пора придумывать систему моральных ценностей и законов для нового королевства. Как показывает третья Игра, Неверие великолепно владело техникой придавания словам вторых смыслов, подчас полностью противоречащих их истинным смыслам. Например, такая добродетель из Кодекса, как Сострадание. Подразумевается любовь ко всем живым существам, и ни что иное. Подразумевается помощь живым существам, готовность сделать все возможное ради них. Однако...

Однако кто сказал, что сострадание исключает применение зла к этим самым живым существам? Доставь мучения живому существу, а затем прояви к нему сострадание, облегчив ему боль. Разве это уже не будет состраданием? Будет. И тот же самый фокус можно проделать со всеми остающимися добродетелями.

Но есть одна сложность. Ты можешь сказать, что если жертвенность означает готовность принести себя в жертву ради высших идеалов (того же Кодекса, того же Неверия, того же Червя), то всякий воин, исповедующий жертвенность, становится безжалостным и нерассуждающим убийцей, с радостью готовым умереть ради поставленной цели. Причем – о, радость! – то же самое касается и доблести. Что там еще? Справедливость?!! Да ведь это же истина о том, что правильно и что ложно в человеческих действиях, и любовь к тому, что правильно. А что есть истина, что правильно, что имеет наивысшую ценность в Королевстве Семи Порталов? Ну разумеется, это Червь–матка, который исторгает из себя все новые миры и все новых персонажей. Червь, который является основой и владыкой нового уклада, Нового Порядка.

Все здорово. Все классно. Любовь + Истина + Храбрость = Бесконечность, т.е. бесконечность Хаоса. Червь исповедует Смирение – большего от него и не требуется, ведь единственная его задача – смиренно откладывать бесчисленные кладки, из которых взойдут представители самых разных игр. Взойдут, чтобы заселить новообразованное королевство и подчиниться его новосформированным законам. И Червь будет порождать, подчиняясь высшему единству Любви, Истины и Храбрости – Хаосу.

Блеск! Фурор! Фантастика! Но остается та самая сложность. Неверие способно исказить каждую добродетель в отдельности, и это несложно, и вариаций искажения может возникнуть сколько угодно, вплоть до Вампира, который из Жертвенности дает другому испить своей крови, дабы тот также превратился в вампира. Однако Кодекс, on на то и Кодекс, что в нем добродетели даны как единое целое, без отрыва одна от другой.

В целом Кодекс исказить нельзя. Искажать можно лишь отдельные его составляющие. Искажать, когда одна добродетель перестает дополнять другую, искажать, когда Истиной становятся Хаос и Червь, когда Храбростью становится защита Хаоса и Червя (т.е. Истины), когда Любовь становится любовью ко всему, что идет от Хаоса и Червя (т.е. ко всему истинному). Но если Кодекс попадет к кому-либо, обладающему достаточной силой, то все может вернуться на свои места, и все три элемента и все восемь добродетелей приобретут свои настоящие значения. Очевидно, что такой "кто-либо" существует лишь один. Это Игрок, он же Созидающий, он же Носитель Порядка.

И следующей трудностью, с которой столкнулось Неверие, стало, уже в четвертый раз, отыскание управы на Игрока. Для этого был призван Оборотень из Dark Legions. И Оборотень был наиболее сложным и глобальным из всего, что удавалось сотворить Неверию до того. В сущности, он был великолепным и едва ли не идеальным противником для Игрока.

Во власть Оборотню было отдано все Королевство Семи Порталов. Оборотень, принявший новые значения Истины, Любви и Храбрости, стал подлинным носителем всего того, что крылось за сочетанием Новый Порядок, иначе говоря – носителем всех принципов Кодекса Величайшей Мудрости. Но при этом он, в силу своей склонности к превращению в чужие формы, рассматривал Кодекс не в целом, что оказалось бы фатальным для планов Неверия и для всего Королевства Семи Порталов, а по частям, в разрозненности. Каждому воплощению – своя добродетель, и так далее.

Неверие решило учесть и нейтрализовать все те силы, которыми обладал Игрок. Во-первых, он мог самым банальным образом вступить в бой, и пусть это уже привело однажды к весьма плачевным для него самого последствиям, однако нельзя было исключить того, что он снова не сдержится и снова очертя голову ринется в драку. Возможно, подобное и привело бы ко вторичному падению миров в Хаос, однако это также привело бы и к разрушению Королевства Семи Порталов, а это Неверию совершенно не улыбалось, его и так все устраивало. Что можно было сделать? Как оказалось, проще некуда. Новый Порядок подразумевал именно Порядок, хоть и Новый. Новый Порядок целиком и полностью основывался на Кодексе Величайшей Мудрости, который был абсолютным добром и порядком. А значит, если Игрок вступал в открытую борьбу, то он дрался с Порядком. Носитель Порядка стал бы драться с Порядком? Большой курьез, однако. И едва ли не мгновенная гибель Игрока. Или, точнее, изгнание его из мира компьютерных игр – ведь в таком случае он бы уже перестал являться Порядком.

Во-вторых, Игрок мог действовать методом узнавания. Угадав, к какой игре принадлежит тот или иной элемент или персонаж, он мог вернуть его назад в его игровую реальность. Правда, возвращать-то уже стало некуда – мир компьютерных игр был искажен полностью. Однако забывать про подобную возможность не стоило. Здесь Неверие пошло самым простым путем – оно максимально усложнило образ Оборотня, сделав его состоящим из персонажей четырех игр: Dark Legions, Ultima, Heroes и Hexen.

Таким образом, Оборотень происходил из Dark Legions и представал в образе различных персонажей из игровой вселенной Dark Legions. Он руководил войсками из соответствующих замков Heroes, являясь одним из игровых героев этой среды. Далее, первые два портала стали зоной Храбрости, вторые два – зоной Любви, и последние два – зоной Истины; Храбрость была привязана к Fighter из Hexen, Любовь к Cleric и Истина к Mage; соответственно, в первых двух порталах Оборотень представал как Файтер (боец) и использовал оружие Файтера, в порталах Любви он был Клериком и использовал оружие Клерика, и в порталах Истины он был Магом и использовал оружие Мага.

Но и у Неверия были свои ограничения – используемое Оборотнем чужое оружие должно было хоть как-то соответствовать его собственным способностям. Если такового оружия не находилось, то Оборотень использовал некие полезные предметы все из того же Hexen. Например, Заклинательница использует сразу два предмета. Один из предметов – склянка с сиреневой жидкостью, восстанавливающая жизнь. Второй предмет соответствует ее способностям – это магический символ, с помощью которого в Hexen играющий может призывать себе на помощь огромного минотавра; как вы помните, в Dark Legions Заклинательница как раз и порождала других персонажей. И так далее. В случае с четвертым порталом даже создалась курьезная ситуация: Вампир с соборным крестом на шее. Крест, выпускающий высасывающие из противника жизнь привидения, являлся одним из орудий Клерика в Hexen. Однако Vampire в Dark Legions не только высасывал жизненную энергию противника, но и приплюсовывал ее к своей. Соответственно, высосанная привидениями жизненная энергия немедленно перемещалась в нутро Вампира, т.е. Оборотня. Примерно таким же образом обстояло дело и в каждом другом из порталов (если есть желание, можете додгадывать сами). За исключением седьмого, где Демон представал как Демон, без всякой примеси Heroes и Hexen.

Dark Legions, Heroes и Hexen воссоединились в Оборотне, и дальше оставалось самое малое. Привязать к каждому его воплощению соответствующую добродетель. Но это было совсем уж элементарно. Скажем, элемент Храбрость входит в состав таких добродетелей, как Честь, Жертвенность и Доблесть (чуть подробнее в квесте №7). Доблесть исповедует Орк в первом портале, честь исповедует Призрак во втором портале, а жертвенность... Ну, жертвенность может исповедовать и кто-то из местных, например, бык. И так далее по порталам. Что же касаемо самого Оборотня, то ему явно остается Духовность. Причины ясны? Духовность – единственная из добродетелей, в которой сочетаются сразу все три Элемента, то есть и Любовь, и Истина, и Храбрость. Оборотень присутствует сразу во всех шести порталах, поэтому Духовность ему очень даже к лицу. А если учесть, что Духовность – это усовершенствование себя (конечно, ведь должен же Оборотень развиваться и быстро ориентироваться в неминуемом противостоянии с Игроком!) и придание смысла жизни другим (во-первых, только это могло сделать из Оборотня идеального и любящего руководителя для обитателей порталов, а во-вторых – ведь не исключено, что Оборотню удастся придать новый смысл жизни Игроку... бред? не факт, это вполне может оказаться реально, если Игроку вдруг понравится Новый Порядок!).

И последним был придуман план борьбы с Игроком. Первые два портала Храбрости были призваны попросту склонить Игрока на открытую драку, т.е. вынудить его напасть на Новый Порядок и этим уничтожить себя. Следующие два портала, портала Любви, рассчитывались лишь на то, чтобы попытаться задержать Игрока, если он таки минует первые два; по возможности – задержать навечно. Что же касаемо пятого и шестого портала, то, по задумке Неверия, в них Оборотень должен было применить наиболее важную часть своей основной добродетели – попытаться переубедить Игрока и склонить его на сторону Нового Порядка (в дальнейшем так получилось, что в шестом портале у Оборотня не выдержали нервы и он, руководствуясь принципами чести и справедливости, сам тупо полез в драку). Что же касаемо седьмого портала, то здесь уже ставился заслон из демона, сильнейшего существа Тар Карога, у которого была только одна задача – любой ценой не допустить Игрока до Кодекса Величайшей Мудрости. Демон исповедовал ту же добродетель, что и Оборотень, т.е. духовность. И предполагалось, что до седьмого портала Игроку уж точно не добраться.

Но оставался еще и Безликий, а также и Закон Равновесия. Закон Равновесия подразумевал, что любые меры, предпринимаемые против Порядка, могут быть тем или иным образом компенсированы в целях сохранения общего баланса. Безликий сумел внедрить в Королевство Семи Порталов систему телепортаций, полностью согласующуюся с законами игровых реальностей Королевства. И даже более того – весьма удачно подсунул туда головоломку из Heroes, которая должна была в итоге сообщить Игроку местонахождение Кодекса Величайшей Мудрости. Правда, Безликий не знал, что Кодекс будет лежать на входе в седьмой портал, и эта его уловка оказалась совершенно никчемной.

Если не вдаваться в дополнительные подробности, то именно такова система Королевства Семи Порталов. Как вы понимаете, дальше, по сюжету, в Королевство пришел Игрок, и началась четвертая Игра, которая была опубликована в девятом номере журнала. И, конечно же, в таком объеме на данный вопрос отвечать не требовалось: надо было просто перечислить все факты, не увязывая их в единую сюжетную линию. Мы дали несколько более развернутый ответ.

Победители: Юсиф Касумов – 100 кредитов.

Комментарий: Юсиф поразил нас всех. Ему удалось разгадать практически все квесты, среди которых все четыре основных (7–10). Разумеется, победителем ему удалось стать не в каждом случае (случались ответы посильнее), но и достигнутый успех более чем впечатляющ. Наши поздравления.

В отношении же данного МакроКвеста... Юсиф разгадал систему Королевства Семи Порталов почти полностью. Почти. Но не до конца. И казалось бы, ответ должен быть забракован. Однако то было бы крайне нечестно с нашей стороны – ведь то был единственный ответ (!), о котором вообще можно было разговаривать. Все прочие ответы по МакроКвесту содержали в себе один лишь бред параноидального характера.

Как итог, посовещавшись, мы присудили Юсифу половину награды, т.е. 100 кредитов. Повторимся, что при присвоении первого места эти 100 кредитов засчитываться не будут (но, само собой, это не помешает приобрести на них какой-либо приз).

МакроКвест II

Стоимость: – – – – –

Ситуация: Поотвечав на те или иные квесты Игры, все желающие могут высказаться в отношении того, как дальше действовать Игроку при условии, что ему удастся полностью раскрыть механизм королевства Семи Порталов. При условии того, что он окажется в силах повергнуть Червя и оборотня. При условии того, что он сможет расформировать королевство Семи Порталов, разделив на составляющие его игры.

Комментарий: Высказались многие, и это приятно. Что интересно – многие склонялись к тому, что необходимо найти нечто среднее между Хаосом и Порядком, возможно, каким-то образом примирить их. А Безликого вместе с его Равновесием отправить куда подальше.

Геймер и Иван Самойлов

Hall of Fame

Осталось подвести итоги.

Первое место на данный момент по праву занимает Veles, принимавший участие в каждой Игре начиная с "Саги о трех мирах". Кстати, многим будет интересно услышать, что ответы Veles'а всегда были в меру сжатыми и максимально лаконичными, без приведения не относящихся к делу фактов и без лишней лирики.

Спасибо всем, кто верит в нас, кто принимает участие в Игре. Мы надеемся, что вам также нравится в нее играть, как нам нравится ее создавать.

До встречи в пятой игре!

1 Veles	**265** кредитов
2 Павел Данилов	**235** кредитов
3 Андрей Болотских	**205** кредитов
4 Юсиф Касумов	**180** (280) кредитов
5 Алексей Макаров	**155** кредитов
5 Дмитрий Блинков	**155** кредитов
PC Duck	140 кредитов
Михаил Заславский	135 кредитов
Дмитрий Краюхин	90 кредитов
Антон Стенин	85 кредитов
А. М. Кошелевы	80 кредитов
Drey	65 кредитов
Андрей Ремизов	65 кредитов
Игорь Москвитин	65 кредитов
Иван Шустрый	65 кредитов
С.В.Мироненко	65 кредитов
Василий Кокин	55 кредитов
Михаил Кашаев	45 кредитов
Алексей Родичев	45 кредитов
Михаил Федоров	40 кредитов
Станислав Орехов	35 кредитов
Артем Зуев	25 кредитов
Тимур Сохадзе	25 кредитов
Николай Гулякин	25 кредитов
Павел Карпов	25 кредитов
Максим Яковлев	25 кредитов
Wasphunter	25 кредитов
Николай Орлов	25 кредитов
Илья Поплавский	25 кредитов
Дмитрий Попов	25 кредитов
Артем Мудрик	25 кредитов
Elven Knight	25 кредитов
Игорь Новицкий	25 кредитов
Павел Колхир	25 кредитов
Евгений Ефремов	25 кредитов
Василь Сабиров	25 кредитов
Александр Малявин	20 кредитов
conjur	20 кредитов
Дмитрий Терехин	15 кредитов
Дмитрий Карпов	15 кредитов
Иван Курохтин	15 кредитов
Игорь Бугаенко	15 кредитов
Антон Конушин	10 кредитов
Николай Дмитриев	10 кредитов

Приветствую!

У вас, скорее всего, возникло несколько вопросов, связанных с предыдущей почтой Геймера. Спешу расставить точки на "i". Для начала процитирую часть письма от SHARKON:

"Здравствуйте, навигаторовцы!

Я, вообще-то, являюсь постоянным читателем и поклонником вашего журнала и читаю его с 5 номера, отбросив все остальные журналы, поэтому сразу задам вам вопрос! Некто Геймер в своем разделе высказал крамольную "мыслю" о возможности "окочуривания" журнала! Неужели это гониво может быть правдой? Ну скажите "нет"!!! ;-("

Ставлю первую точку: "НЕТ!". "Навигатор" никогда не собирался окочуриваться. И то, что вы читаете эту почту, самым непосредственным образом подтверждает это утверждение. И позвольте не вдаваться в подробности. Не будем о соре и избе, белье и грязи. Геймера в Zone больше нет *жирная точка*. Это вообще теперь не его зона а ваша. Зона геймеров. Z зона.

"Всем привет! Я давно как-то краем уха слышал, что мол, в каком-то нашем игровом журнале печатаются комиксы, да не просто комиксы, а комиксы сделанные добротно... кажется даже говорили, что в Навигаторе, но я не придал этому особенного значения. А тут недавно достал один ваш номер (с Blade Runner'ом на обложке) и вижу, вот они родимые!

Короче, молодцы! Вся редакция в целом и художники в частности! Хотя последние, по-моему, умея отменно рисовать, особенно себя не утруждают... Зря. Ведь видно же, что могут лучше!

А вообще вы, я имею в виду уже всю редакцию, заняли правильную позицию, печатая материалы, не имеющие прямого отношения непосредственно к самим играм, но освещающие пространство около них, родимых. Не хлебом единым (читай ревью и превью) живет геймер. Тем более, что Вы называетесь Навигатор ИГРОВОГО МИРА, следовательно должны понимать (и судя по этому журналу, понимаете), что игровой мир это не только сами игры, но еще многое, многое из того, что их окружает."

Александр Макаров

И еще одно письмо в ту же лузу:

"...От себя хочу добавить, что вам не следовало идти на поводу у нескольких читателей и закрывать рубрику комиксов. Учитывая упадок, в котором находится этот жанр (в России), можно сказать, что закрылась еще одна отдушина, дававшая возможность рядовому читателю познакомиться с творчеством комиксистов. А насчет мнения, что комиксы, дескать, не имеют ничего общего с играми, то тут уж, простите — на Западе регулярно издаются комиксы по играм (издательство Dark Horse совсем недавно выпустило несколько комиксов по сюжету Tomb Raider), да и множество игр основано на вселенных известных комиксов (Turok, к примеру). Не будем говорить о Японии, где добрых 90 процентов игр (это достоверная информация!) делается по той или иной манге. Лично мне показалось, что редакция все-таки прикрыла рубрику не столько из-за негативных читательских откликов, сколько из-за того, что по какой-то причине потеряла хороших художников... Повторяю, так только показалось, я могу ошибаться. Но уж больно неубедительно звучат доводы противников комиксов!"

С уважением,
Валерий Корнеев aka Агент Купер

Ставлю вторую точку — мы не хотим превратиться в сборник статей. "Навигатор" — журнал, объем которого позволяет быть не только информативным, но и читабельным. И даже заниматься просвещением. "Я уже вышел из того возраста, когда мне были интересны комиксы", — пишет нам продвинутый десятилетний владелец PC. Что ж, мне скоро стукнет сорок, но я сделаю все, чтобы остаться в душе мальчишкой. Насколько мне позволит жизнь. Комиксы, юмор, рассказы, аналитические материалы, все неординарное, что попадется под руку, будет ставиться из номера в номер.

И сразу же встречное предложение — не закапывайте в землю свои таланты! Если вам есть чем удивить окружающих — мы можем вам в этом помочь. Пишите и шлите E-mail'ы — приветствуются не только "невырубленное топором", но и сами идеи.

В предыдущем номере мы сделали попытку закрыть обсуждение жестокости в играх. Не удалось. Есть письма, которые нужно делать достоянием общественности.

Не загоняйте человеков в угол

"Меня заинтересовала тема, поднятая в журнале. Поэтому решил присоединиться к данному обсуждению. Вообще, вы подошли немного со странной стороны, не попытавшись дать определение насилию и посмотреть на игры с этой точки зрения. Поэтому, как в журнале, так и в обсуждении происходит большая путаница между самим понятием насилия и его внешних проявлениях. Не являясь большим специалистом в психологии, все-таки попытаюсь сформировать определение насилия следующим образом: насилие — это ограничение действий личности или совершение действий против личности вопреки желанию данной личности.

Немного мудрено, но смысл, думаю, понятен. Почему убийство, членовредительство и т.д. считаются насилием? Потому что человек, как правило, хочет жить и оставаться здоровым, а его лишают всего этого против его желания. А смерть, кровь, и т.д. являются всего лишь внешними атрибутами насилия. То же самое по поводу любых животных и любых живых объектов. Если действия совершаются против их воли — это насилие. Хотя здесь можно и поспорить. Являются ли действия по уничтожению или разрушению каких либо объектов (например стенки) насилием? В принципе да, если эти действия идут против интересов людей, обладающими (пользующимися) данными объектами. Таково мое мнение.

Теперь перейдем к играм. Ни один человек в здравом уме не будет отожествлять компьютерный персонаж или монстра с личностью, а вот если это происходит, тогда это уже проблемы с психикой. Поэтому игрок не считает происходящее на экране насилием. А все графические навороты, как я уже говорил, являются всего лишь внешними проявлениями насилия. Все происходящее виртуально и не затрагивает интересов кого бы то ни было. А как же игра против других людей, спросите вы? Если человек сел за игру, значит он желает быть виртуально убитым. Не нравится — не играй. В связи со всем вышесказанным — фильмы имеют гораздо больше воздействие на психику, так как там происходит персонификация актеров как личностей. Хотя смотрящий всегда понимает, что это все-таки всего лишь фильм. Вот если эти границы размываются, тогда это тревожный симптом (для соответствующих специалистов).

Но самым страшным видом насилия как раз является не физическое насилие, а насилие над личностью человека, когда заставляют делать выбор или совершать действия против принципов человека, ломают личность человека, его душу. Вот это действительно проблема. Вот по этому поводу надо трубить в трубы и бить в колокола.

Хотя это уже тема не для этого журнала.

С наилучшими пожеланиями,

Иванцов Андрей"

Можно было бы и поспорить по поводу насилия против неодушевленной стенки, но после того, как прочитываешь последний абзац письма, желание спорить с этим человеком просто исчезает.

Тоже взгляд на мир

"Здравствуй, дорогой Навигатор и все его сотрудники. Пишу вам впервые, хотя не особенно надеюсь на то, что это письмо будет опубликовано. Ну тогда заодно и узнаю, реально ли пробиться на страницы издания, постоянным читателем которого я и являюсь. А пишу я вам из-за бурной дискуссии о насилии в компьютерных играх, развернувшейся в последних номерах. Позволю себе не согласиться с большинством мнений, которые нашли отражение в Навигаторе. Я думаю обо всем этом несколько иначе. Я не считаю вообще агрессивность и насилие чем-то порочным и недостойным. Человек — самая совершенная машина для убийства в нашей вселенной, с представителями инопланетных рас я не знаком :). Агрессия присуща большинству людей с младенчества, а, может быть, закладывается еще и в эмбриональном возрасте. Это как цвет кожи или глаз, у кого-то есть природные склонности к насилию (у большинства), а у кого-то нет (у явного меньшинства). Только не подумайте, что я какой-нибудь фашист или садист, отбирающий у детей конфеты. Я не стараюсь заклеймить своих неагрессивных соотечественников и восхвалять каких-нибудь бандитов и убийц. Данные мысли не более чем констатация достаточно очевидного факта: большинство живет по принципу «Человек человеку — волк». Ведь не зря, наверное, даже самые милые и тихие девушки смеются, когда им рассказывают анекдоты типа:

Прилетает Дед Мороз в Центральную Африку. Перед ним выстраивается шеренга тощих черных ребятишек. Дед Мороз их спрашивает:

– Хорошо себя ведете, детишки?

– Хорошо, Дедушка Мороз.

– А хорошо ли вы кушаете?

– Ой плохо, Дедушка!

– Ну что ж, тогда и подарков вам не будет, кто плохо кушает, тому подарки не полагаются.

Да просто стоит почитать газеты или посмотреть телевизор — что творится! Там война, здесь очаг напряженности, школьники пристрелили других школьников, пьяные студентки порезали преподавателя и т.д. И после этого вы мне скажете, что нам агрессия и насилие не присущи? Даже если уничтожить все оружие, мы будем друг друга палками и камнями мутузить, а если и палки отнимут, тогда просто будем друг друга ненавидеть. Да так, что птицы замертво попадают, не выдержав атмосферы неприязни. Поэтому, на мой взгляд, вопрос об уместности насилия в играх и его влияния на детей — просто лицемерие, нежелание осознать себя такими, какие мы есть. И слава Богу, что есть такие люди, которым насилие претит в любой форме, хотя, может быть, это их горе, а не счастье. Невозможно после тысячелетней привычки бороться за лучшую землю, пищу и женщин в одночасье стать паиньками и добряками. Так пусть уж лучше наша ненависть, веками оттачиваемый инстинкт убийства выплеснутся на несуществующих врагов, коих мы косим в Doom'ах, разносим на протоны в Wing Commander'ах и режем на куски в RPG. Кстати об RPG (компьютерных или настольных), многие из моих знакомых, совершенно спокойных и мирных людей в жизни, превращаются в кровожадных убийц, ненасытных вампиров, кровавых мясников и безмолвных зомби, играя в ролевые игры. И единственное на что может рассчитывать какой-нибудь раненый рыцарь, просящий о помощи, так это то, что его не долго думая добьют, доспехи поделят, а лошадь загонят на рынке. Поэтому, это не игры оказывают на нас такое губительное влияние, прививают нам вкус к смертоубийству и неравноправию. Игры — это виртуальное отображение нашей жизни, мерило человеческой души, зеркало наших принципов. И это же прекрасно, что такая отдушина есть, не дай Бог на Земле исчезнут книги, фильмы и компьютерные игры — мы же все друг другу головы поотрываем.

С уважением,

М.Баркин"

Что правда, то правда. Хотя, во время изучения еженедельной прессы мне попалось на глаза любопытная новость: *"01.04 в войсковой части N МВО совершено преступление с применением огнестрельного оружия. Старшина роты программистов, старший сержант П., после моделирования в служебное время ротной казармы средствами Quake II Editor, предложил дневальному рядовому К. сыграть партию в Deathmatch. После окончания установленного времени выяснилось, что оба соперника набрали одинаковое количество фрагов. Определить победителя было решено в дополнительное время, но уже в реальной обстановке. После усыпления бдительности дежурного по роте, у последнего обманным путем были добыты ключи от оружейной комнаты. Дождавшись момента, когда дежурный с докладом о проведении вечерней поверки убыл к дежурному по части, старшина взломал систему сигнализации оружейной комнаты, после чего П. и К. вооружились автоматами Калашникова и заняли исходные позиции у экранов мониторов. Однако попытки начать отстрел оппонента так и не увенчались успехом — оба военнослужащих так и не смогли сконфигурировать оружие под привычную раскладку. Прибывший в роту проверяющий стал свидетелем вопиющего нарушения дисциплины. В настоящее время оба программиста сидят на гарнизонной "губе" — на хлебе, воде и DOOM'е."*

Вот и поставлена третья точка. Получилось троеточие. Предполагающее продолжение нашего общения. Пишите. Мы знаем, что компакт и постер — это хорошо. Пишите о том, что было бы интересно прочесть вам самим. О чем можно было бы поспорить. Или просто о прикольных случаях из вашего игрового бытия.

Всем спасибо.
С почтой разбирался Игорь Бойко.

ПРОСТО КВЕСТ

